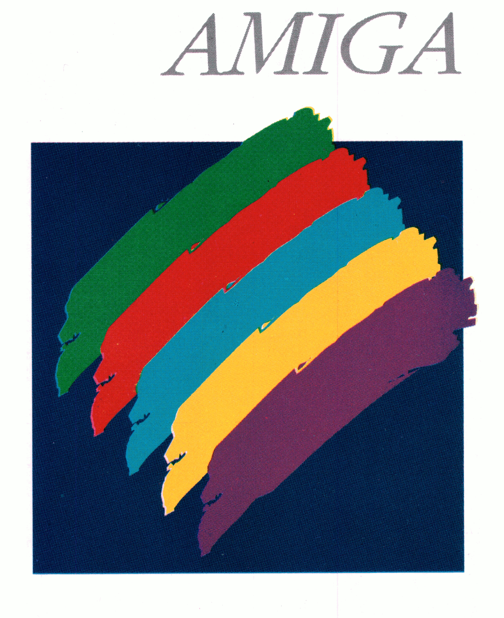
Benutzerhandbuch

Workbench 3.0

AMIGA

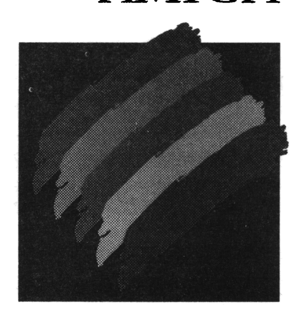


Commodore

Benutzerhandbuch

Workbench 3.0

AMIGA



Commodore

COPYRIGHT

HAFTUNGSAUSSCHLUSS

WARENZEICHEN

Gedruckt in der Bundesrepublik Deutschland, Hong Kong, auf den Philippinen und in Großbritannien.

Dieses Buch wurde von Kitsel Outlaw, Ross Hippely, Leslie Jones und Barbara Siwirski erstellt unter Benutzung verschiedener Commodore-Rechnersysteme.

Teilenummer: 368 917-01

Inhaltsverzeichnis

Vor dem Beginn

Grundlegende Arbeitsschritte

Grundlagen der Workbench

Workbench

Voreinsteller

Landes-Voreinsteller

CrossDOS

Zeichensätze/Fonts

Drucker

Weitere Workbench-Programme

Editor ED

Anhang A
Fehlerbehandlung

Anhang B
Bildschirmmodi

Anhang C
Spezifische Startoptionen

Glossar

Index

Einführung

Mit dem Commodore Amiga haben Sie einen PC erworben, der sich durch vielseitige Einsatzmöglichkeiten, Leistungsstärke und Benutzerfreundlichkeit auszeichnet.

Der Amiga verfügt über eine sog. Workbench, d. h. eine grafische Benutzerschnittstelle (engl. GUI, Graphical User Interface), die dem Benutzer die Arbeit am Rechner erleichtert. Wenn Sie mit der Workbench arbeiten, können Sie die Funktionen des Amiga steuern, indem Sie mit einer Maus grafische Symbole in Form von Piktogrammen und kleinen Bildern sowie Optionen aus listenförmigen Menüs auswählen. Auch unerfahrenen Benutzern fällt die Einarbeitung in die Workbench leicht, da diese Piktogramme und Menüs automatisch auf dem Bildschirm angezeigt werden und sie keine langen Befehlsfolgen auswendig lernen müssen.

Unter "Multitasking" versteht man die Fähigkeit des Amiga, mehrere Programme gleichzeitig auszuführen. Da der Amiga von Beginn an als Multitasking-Computer mit einer grafischen Benutzerschnittstelle entwickelt wurde, können Sie ohne Schwierigkeiten zwischen den Programmen wechseln. Diese Programme können jedoch nicht nur gleichzeitig ausgeführt werden. Sie verwenden auch Daten und Computerressourcen gemeinsam, so daß Arbeiten effektiver erledigt werden können, ohne zusätzliche Software oder Speicherkapazität zu benötigen.

Die Workbench und Multitasking gehören zur Standardausstattung aller Amiga-Modelle vom kleinsten Modell mit einem einzigen Diskettenlaufwerk bis zu hochentwickelten Systemen mit mehreren Workstations, die für die Erstellung von dreidimensionalen Grafiken, Multimedia und Videos verwendet werden.

Im vorliegenden Handbuch werden die einzelnen Komponenten der Amiga-Workbench und deren Verwendung beschrieben.

Aufbau des Handbuchs

Im vorliegenden Handbuch werden die Amiga-Workbench und die Arbeitsschritte bei deren Verwendung erläutert. Wenn Sie bisher noch nicht mit einem Amiga gearbeitet haben, lesen Sie zunächst das gesamte Handbuch, um sich mit der grundlegenden Funktionsweise des Amiga und der Workbench vertraut zu machen. Nachdem Sie diese Grundlagen können, können Sie das Handbuch als Referenz verwenden. Wenn Sie bereits mit der Funktionsweise des Amiga vertraut sind, finden Sie in diesem Handbuch die letzten Neuerungen.

Kapitel 1. Vor dem Beginn: In diesem Kapitel werden die Arbeitsschritte und Vorbereitungen (einschließlich der Installation) erläutert, die Sie vor Verwendung des Amiga ausführen müssen.

Kapitel 2. Grundlegende Arbeitsschritte: In diesem Kapitel werden das Starten des Amiga, das Erstellen und Verwalten von Disks und Dateien sowie die Verwendung der Maus und der Tastatur beschrieben.

Kapitel 3. Grundlagen der Workbench: In diesem Kapitel finden Sie eine Beschreibung der einzelnen Elemente der Workbench-Umgebung einschließlich Bildschirmen, Fenstern, Menüs, Piktogrammen, Symbolen und Feldern sowie Dialogfenstern.

Kapitel 4. Workbench: Dieses Kapitel enthält eine Übersicht über die Amiga-Workbench und die zugehörigen Workbench-Programme und -Umgebung.

Kapitel 5. Voreinsteller: In diesem Kapitel finden Sie die Informationen zur Einstellung des Amiga auf die Arbeit mit Monitoren, Druckern und anderen Peripheriegeräten. Darüber hinaus werden die Arbeitsschritte zum Anpassen der Workbench-Umgebung an Ihre Erfordernisse beschrieben.

Kapitel 6. Landes-Voreinsteller: In diesem Kapitel werden die verfügbaren landesspezifischen Optionen zur Einstellung der Amiga-Workbench (Sprache, Datum und Uhrzeit sowie Zahlenformat) beschrieben.

Kapitel 7. CrossDOS: In diesem Kapitel wird das Programm "CrossDOS" beschrieben, mit dessen Hilfe Sie für MS-DOS formatierte Disketten lesen und beschreiben können.

Kapitel 8. Zeichensätze: In diesem Kapitel wird die Installation und Verwendung von Bitmap- und Umriß-Zeichensätzen erläutert.

Kapitel 9. Drucker: In diesem Kapitel finden Sie Informationen zu Druckern und Druckereinstellung, mit denen Sie eine optimale Druckausgabe mit Ihrem Computer erreichen können.

Kapitel 10. Weitere Amiga-Programme: In diesem Kapitel werden die Schubladen "Tools" (Programme) und "Commodities" erläutert.

Kapitel 11. ED-Editor: In diesem Kapitel wird die Verwendung des Texteditors ED zum Erstellen und Bearbeiten von Textdateien beschrieben.

Anhang A. Fehlerbehandlung: Dieser Anhang enthält Hinweise zur Behebung von Fehlern.

Anhang B. Bildschirmmodi: Dieser Anhang enthält eine Liste der Bildschirmmodi, die auf einem an den Amiga angeschlossenen Monitor verwendet werden können.

Anhang C. Spezifische Startoptionen: Dieser Anhang enthält Hinweise zu spezifischen Startoptionen.

Dokumentkonventionen

Im vorliegenden Handbuch gelten folgende Konventionen:

SCHLÜSSELWORT	Schlüsselwörter erscheinen stets in Großbuchstaben; bei den Argumenten wird jedoch zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden.
<n>	Variablen stehen in spitzen Klammern. Diese Klammern dürfen bei Ersetzen der Variable durch einen Wert, Text oder eine Option nicht mit eingegeben werden.

`Courier`	Text in der Schriftart Courier stellt Informationen dar, die auf dem Bildschirm angezeigt werden.
Taste1 - Taste2	Tastenkombinationen mit Bindestrich (-) bedeuten das gleichzeitige Drücken der jeweiligen Tasten. Halten Sie z. B. zum Öffnen eines Piktogramms die rechte Amiga-Taste gedrückt und drücken Sie die Taste O.
Taste1, Taste2	Tastenkombinationen mit Komma (,) als Trennzeichen bedeuten, daß die Tasten nacheinander zu drücken sind. Drücken Sie z. B. zum Öffnen einer Datei im Texteditor ED die Taste Esc, danach die Taste O und anschließend die Taste P.
Amiga-Tasten	Zwei Tasten auf der Amiga-Tastatur dienen zur Auslösung von Sonderfunktionen. Die linke Amiga-Taste befindet sich links von der Leertaste und trägt ein großes, schwarz ausgefülltes A. Die rechte Amiga-Taste befindet sich rechts von der Leertaste und trägt ein großes, in Umrissen gezeichnetes A.

Zusätzliche Informationsquellen

AmigaDOS-Handbuch

ARexx-Handbuch

Kapitel 1
Vor dem Beginn

Vor der Verwendung Ihres Amiga müssen Sie mit einigen grundlegenden Dingen vertraut sein und einige vorbereitende Arbeitsschritte ausführen. In diesem Kapitel finden Sie die Anweisungen für folgende Arbeitsschritte:

- Auswählen einer Sprache für das Betriebssystem
- Installieren der vollständigen Workbench-Software
- Installieren weiterer Sprachen
- Erste Schritte

1.1 Auswählen einer Sprache für das Betriebssystem

Soll nicht in englischer Sprache mit der Workbench kommuniziert werden, müssen Sie die von Ihnen gewünschte Sprache auswählen. Dies kann beim ersten Starten des Systems oder nach der Installation der Software erfolgen. Es empfiehlt sich, alle Sprachen, die später bei der Verarbeitung erforderlich sind, während des Installationsvorgangs zu laden. Ist eine Sprache nicht verfügbar, können Sie sie auch zu einem späteren Zeitpunkt installieren. Die Anweisungen zum nachträglichen Auswählen einer Sprache für die Workbench finden Sie in Kapitel 6.2 *"Verwenden des Landes-Voreinstellers"*.

1.2 Installieren der Software

Wenn Ihr Amiga über eine Festplatte verfügt,, müssen Sie die Software in folgenden Fällen auf der Festplatte installieren:

- Die Software wurde nicht werkseitig installiert.
- Sie verfügen über eine aktualisierte Version der Software.
- Die Festplatte wurde neu formatiert.

Auf den meisten Amiga-Festplatten ist die Workbench-Software bei Lieferung bereits installiert. Sind Sie sich dessen nicht sicher, wenden Sie sich an Ihren Händler.

Verfügt Ihr System nach Abschluß des Installationsvorgangs nicht über alle Sprachen, können Sie diese auch später installieren.

1.2.1 Installieren der Systemsoftware

Führen Sie zum Installieren der Systemsoftware die folgenden Arbeitsschritte durch:

1. Legen Sie die Installationsdiskette Ihres Amiga in eines der Diskettenlaufwerke.
2. Starten Sie Ihr System neu (Aus- und anschließendes Einschalten des Computers).
3. Verschieben Sie die Maus auf einer ebenen Fläche, so daß die Spitze des Mauszeigers auf das Piktogramm "Install" zeigt. Drücken Sie die linke Maustaste zweimal schnell hintereinander (Doppelklick). Daraufhin erscheint ein Fenster mit Schubladenpiktogrammen.
4. Fahren Sie den Zeiger mit Hilfe der Maus auf die Schublade "Install 2.1" und klicken Sie sie doppelt mit der linken Maustaste an. Daraufhin wird ein Fenster mit den Piktogrammen für die verfügbaren Sprachen angezeigt.

5. Fahren Sie den Mauszeiger auf die Sprache, die bei der Installation verwendet werden soll, und klicken Sie sie doppelt mit der linken Maustaste an. Dadurch wird diese Sprache nur für den Installationsvorgang ausgewählt.

   Wenn Sie nicht Englisch auswählen, werden Sie aufgefordert, die Diskette "Locale" einzulegen. Nehmen Sie die Installationsdiskette aus dem Laufwerk und legen Sie die Diskette "Locale" ein. Nach Lesen der Diskette "Locale" werden Sie wieder zum Einlegen der Installationsdiskette aufgefordert. Ab jetzt können Sie auch jederzeit durch Anklicken von "Hilfe" ausführlichere Erklärungen in Ihrer Sprache abrufen.

6. Klicken Sie zum Auswählen eines Installationsmodus im Fenster "Install" das Feld links neben dem gewünschten Modus an. Anschließend klicken Sie mit der linken Maustaste "Weiter mit Installation" einmal mit der linken Maustaste an.

7. Auf dem nächsten Bildschirm werden Sie gefragt, ob die Software vollständig installiert werden soll oder ob Sie nur die auf dem System verfügbaren Sprachen aktualisieren wollen. Klicken Sie mit der linken Maustaste die gewünschte Operation an.

8. Auf dem nächsten Bildschirm werden Sie gefragt, ob Ihre Software in der Schublade "System" installiert werden soll. Klicken Sie einmal mit der linken Maustaste "Ja" an, damit die Software in der Schublade "System" installiert wird. Soll eine andere Schublade (oder Partition bzw. Laufwerk) ausgewählt werden, klicken Sie "Nein" an.

9. Das Installationsprogramm beginnt, die Software von den Disketten zu laden. Befolgen Sie die auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen und legen Sie die Disketten den Aufforderungen entsprechend ein.

   Wenn Sie aufgefordert werden, die zu installierenden Druckertreiber, Sprachen und Tastaturbelegungen auszuwählen, klicken Sie die entsprechenden Felder und anschließend "Weiter" an.

10. Nach Abschluß des Installationsvorgangs nehmen Sie die Installationsdiskette aus dem Laufwerk und starten Sie Ihr System neu. Wählen Sie für einen (manuellen) Neustart "Weiter" aus.

11. Soll für die Workbench nicht Englisch als Verarbeitungssprache verwendet werden, müssen Sie die gewünschte Sprache im Voreinstellerprogramm "Locale" auswählen. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie in Kapitel 6.2 *"Verwenden des Landes-Voreinstellers"*.

12. Um Ihren Amiga mit einer Tastatur zu benutzen, die von der USA-Tastatur abweicht, müssen Sie den dazu passenden Tastaturtreiber (eine "keymap"-Datei) auswählen. Das geschieht im Voreinstellerprogramm "Input", das in Kapitel 5.4 *"Eingabe-Voreinsteller (Input)"* ausführlich erläutert wird.

1.3 Erste Schritte

Nach Laden und Auswählen der Software einschließlich der gewünschten Druckertreiber, Tastaturtreiber und Sprachen sollten Sie zunächst dieses Handbuch lesen, falls Sie noch nicht an einem Amiga gearbeitet haben. Konzentrieren Sie sich insbesondere auf die Kapitel 2 bis 4, in denen die grundlegende Funktionsweise Ihres Amiga und der Workbench erläutert werden.

In der folgenden Tabelle sind die wichtigsten Funktionen und die Kapitel aufgeführt, in denen sie beschrieben werden:

Funktion	Kapitel
Starten/Neustarten Ihres Systems	Kapitel 2
Verwenden der Maus	Kapitel 2
Verwalten von Disks und Dateien	Kapitel 2
Einführung in die Workbench	Kapitel 3
Erstellen von Sicherungskopien	Kapitel 3
Formatieren von Disketten	Kapitel 3
Verwenden der Workbench	Kapitel 4
Öffnen eines Shell-Fensters	Kapitel 4
Individualisieren der Workbench	Kapitel 5
Auswahl einer nationalen Tastatur	Kapitel 5

Funktion	Kapitel
Sprachanpassung der Workbench-Umgebung	Kapitel 6
Verwenden von CrossDOS	Kapitel 7
Auswählen von Zeichensätzen	Kapitel 8
Konfigurieren von Druckern und Drucken	Kapitel 9
Verwenden der Workbench-Programme	Kapitel 10
Edieren von Text	Kapitel 11
Fehlerbehandlung	Anhang A
Auswahl eines Bildschirmmodus	Anhang B
Freimachen von Speicher für besonders speicherhungrige Spiele	Anhang C

Kapitel 2
Grundlegende Arbeitsschritte

Vor Verwendung Ihres Amiga sollten Sie sich mit den grundlegenden Konzepten und Funktionsweisen des Amiga vertraut machen, die in diesem Kapitel erläutert werden. Dazu gehören folgende Themen:

- Starten (Booten) Ihres Systems
- Verwenden der Maus
- Verwalten von Disks und Verwenden von Laufwerken
- Datei-/Verzeichniserstellung und -zugriff

2.1 Starten/Neustarten Ihres Systems

Zum Starten des Systems muß der Computer eingeschaltet und das Betriebssystem von einer Disk (Diskette oder Festplatte) in den Speicher des Computers geladen werden. Bei jedem Starten des Amiga muß das Amiga-Betriebssystem von einer Disk aus gestartet werden. Ist das Betriebssystem nach Einschalten des Computers auf keiner der Disks vorhanden, werden Sie zum Einlegen der Betriebssystemdiskette aufgefordert.

Zum Neustarten wird der Computer nicht ausgeschaltet, sondern nur rückgesetzt. Durch einen Computerneustart werden alle noch aktiven Programme abgebrochen und die Daten aus dem Speicher des Amiga gelöscht.

Beim Starten/Neustarten Ihres Amiga geschieht folgendes:

1. Der Amiga führt eine Befehlsdatei namens Startup-Sequence aus.
2. Aus dieser Startsequenz heraus wird die Datei "User-startup" (Benutzerstart) aufgerufen, falls sie vorhanden ist.
3. Der Workbench-Bildschirm des Amiga wird angezeigt.
4. Die Workbench ruft alle Programme auf, deren Piktogramme sich in der Schublade "WBStartup" (Workbench-Start) befinden.

Die Datei mit der Startsequenz enthält die AmigaDOS-Befehle, über die die Amiga-Software geladen und zahlreiche Arbeitsschritte zur Konfiguration der Hard- und Software ausgeführt werden. Diese Datei sollte nicht geändert werden. Ansonsten kann der Amiga gegebenenfalls nicht mehr ordnungsgemäß gestartet werden. Zum Anpassen der Systemkonfiguration an Ihre spezifischen Erfordernisse können Sie eine Benutzerstartdatei (User-startup) erstellen, die beim Starten/Neustarten des Systems abgearbeitet wird. Ebenso können Sie den Systemstart individualisieren, indem Sie Programmpiktogramme in die Schublade "WBStartup" verschieben. Dadurch werden die zugehörigen Programme beim Starten/ Neustarten des Systems automatisch gestartet.

Gehen Sie zum Neustarten des Systems wie folgt vor:

1. Überprüfen Sie, ob alle Computeraktivitäten (RAM, Laufwerke) beendet wurden. Die Kontrolleuchten aller Laufwerke müssen erloschen sein.
2. Erfolgt der Neustart von einem Diskettenlaufwerk aus, legen Sie eine Kopie der Workbench-Diskette oder eine andere startfähige Diskette in ein Diskettenlaufwerk.
3. Drücken Sie die Steuertaste (Ctrl) sowie die rechte und die linke Amiga-Taste gleichzeitig und lassen Sie sie anschließend wieder los.

Nach einem erfolgreichen Neustart erscheint der in Abb. 2-1 dargestellte Bildschirm.

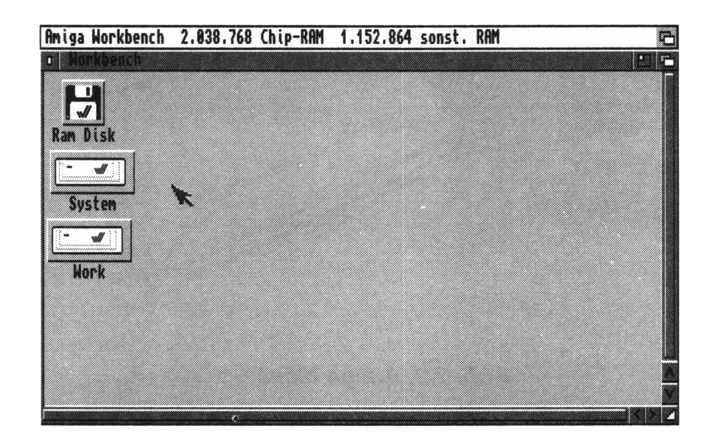


Abb. 2-1. Workbench-Bildschirm

2.1.1 Spezifische Startoptionen

Für die Verwaltung von zusätzlichen Geräten benötigt das Betriebssystem Speicherplatz, wodurch Spiele, die von einem Diskettenlaufwerk aus gestartet werden, beeinträchtigt werden können. In Anhang C wird beschrieben, wie Sie dieses Problem vermeiden können.

2.2 Verwenden der Maus

Ihr Amiga wird mit einer wie in Abb. 2-2 dargestellten Maus geliefert. Zur Kommunikation mit dem System müssen Sie den Mauszeiger auf die gewünschte Position bringen. Der Mauszeiger ist ein kleines Bild in Form eines Pfeils, das durch Bewegen der Maus auf dem Bildschirm verschoben wird. Stellen Sie den Mauszeiger auf ein Piktogramm, ein Fenster, ein Menü oder einen Bildschirm und drücken Sie die jeweils erforderlichen Maustasten, um Ihrem Amiga die von Ihnen gewünschten Aktionen mitzuteilen.

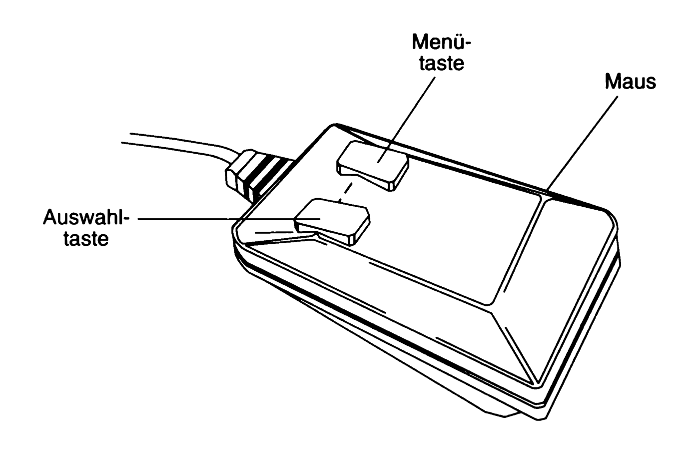


Abb. 2-2. Amiga-Maus

2.2.1 Verschieben der Maus

Legen Sie die Maus auf eine ebene Fläche. Dabei muß das Mauskabel von Ihnen weg zeigen. Legen Sie eine Hand auf die Maus, wobei Zeige- und Mittelfinger auf den Maustasten aufliegen. Die linke Taste ist die sog. Auswahltaste, die rechte Taste die sog. Menütaste.

Bei der Erläuterung der Maus werden folgende Begriffe verwendet:

Zeigen bedeutet, die Maus so zu verschieben, daß sich die Spitze des Zeigers auf einem Objekt des Bildschirms befindet. Der Zeiger bewegt sich in dieselbe Richtung wie die Maus. Die Maus kann jederzeit angehoben und woandershin gesetzt werden. Dabei wird der Mauszeiger nicht verschoben.

Klicken bedeutet, die Auswahltaste kurz zu drücken und wieder loszulassen.

Doppelklicken bedeutet, die Auswahltaste zweimal in schneller Folge zu drücken. Wenn Sie ein Piktogramm doppelt anklicken, wird ein Fenster angezeigt oder ein Programm gestartet.

Gedrückt halten bedeutet, die Maustaste so lange zu drücken, bis die Aktion abgeschlossen ist.

Ziehen bedeutet, Bildschirme, Fenster und Piktogramme an eine andere Position zu bewegen, indem Sie die Auswahltaste gedrückt halten und die Maus verschieben.

2.2.2 Auswahltaste

Die linke Maustaste ist die sog. Auswahltaste, über die Sie Bildschirme, Fenster und Piktogramme für die Verarbeitung auswählen können. Darüber hinaus dient diese Taste zum Verschieben bzw. Ziehen von Elementen auf dem Bildschirm.

Diese Funktionen der Maus werden in den folgenden Abschnitten ausführlich erläutert.

2.2.2.1 Auswählen eines Piktogramms oder Fensters

Fenster sind rechteckige Bildschirmbereiche, in denen Daten eingegeben bzw. angezeigt werden. Piktogramme sind kleine Bilder auf dem Bildschirm, die für Disks, Schubladen, Projekte oder Programme stehen.

Zur Verwendung eines Piktogramms oder eines Fensters müssen Sie dieses zunächst durch einmaliges Anklicken auswählen. Danach können Sie es kopieren, löschen oder seinen Namen ändern.

Alle Piktogramme sind mit einem Rahmen versehen. Ist ein Piktogramm nicht ausgewählt, scheint es aus der Bildschirm- bzw. Fensteroberfläche herauszuragen. Nach Auswahl eines Piktogramms scheint es in die Bildschirm- bzw. Fensteroberfläche zu sinken. Darüber hinaus können sich bei Auswahl eines Piktogramms dessen Farbe oder Form ändern. Schubladenpiktogramme erscheinen beispielsweise vorher geschlossen und nach Auswahl geöffnet.

Gehen Sie zum Auswählen eines Piktogramms wie folgt vor:

1. Zeigen Sie so auf das gewünschte Piktogramm, daß sich die Zeigerspitze innerhalb des Rahmens befindet.
2. Drücken Sie die Auswahltaste. Die Änderung von Form/Farbe zeigt an, daß das Piktogramm ausgewählt ist.

Wenn Sie den Mauszeiger an eine andere Position des Bildschirms oder Fensters fahren und die Auswahltaste drücken, wird die Aus-

wahl wieder rückgängig gemacht. Das Piktogramm sieht wieder aus wie vorher.

Stellen Sie zum Auswählen eines Fensters den Mauszeiger in das gewünschte Fenster und drücken Sie die Auswahltaste. Dabei darf sich der Mauszeiger nicht auf einem Piktogramm befinden.

Nach Auswahl eines Fensters ändert sich dessen Rahmenfarbe. Sie können jeweils nur ein Fenster gleichzeitig auswählen. Nur das ausgewählte Fenster akzeptiert Eingaben über die Maus bzw. die Tastatur.

2.2.2.2 Auswählen mehrerer Piktogramme

Sie können gleichzeitig mehrere Piktogramme auswählen. Wenn Sie mehrere Piktogramme gleichzeitig auswählen, werden sie als eine Einheit behandelt. Die gesamte Gruppe wird durch eine Aktion gelöscht, verschoben oder kopiert.

Über die Maus stehen Ihnen zwei Methoden zum Auswählen mehrerer Piktogramme zur Verfügung: Ziehen der Maus und erweiterte Auswahl.

Bei der Auswahl durch Ziehen der Maus zeichnen Sie mit Hilfe der Maus einen Rahmen, um die auszuwählenden Piktogramme. Gehen Sie dabei wie folgt vor:

1. Stellen Sie den Zeiger auf eine Stelle neben dem äußersten Piktogramm, das vom Rahmen eingefaßt werden soll. Diese Stelle bildet eine Ecke des Rahmens. Dabei darf sich der Zeiger nicht auf einem Piktogramm oder Symbol befinden.
2. Halten Sie die Auswahltaste gedrückt und bewegen Sie die Maus, um einen gepunkteten Rahmen zu zeichnen.
3. Wenn der Rahmen alle auszuwählenden Programme enthält oder berührt, lassen Sie die Maustaste los. Alle Piktogramme innerhalb des Rahmens sind ausgewählt.

Durch erweiterte Auswahl können Sie gleichzeitig mehrere Piktogramme auswählen, auch wenn sie nicht so gruppiert sind, daß sie mit einem gemeinsamen Rahmen eingefaßt werden können:

1. Wählen Sie das erste Piktogramm aus.
2. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt.
3. Wählen Sie bei gedrückter Umschalttaste alle gewünschten Piktogramme aus.
4. Lassen Sie die Umschalttaste los. Alle ausgewählten Piktogramme bleiben ausgewählt, bis Sie ein anderes Piktogramm auswählen oder eine Stelle in einem Workbench-Fenster anklicken, ohne die Umschalttaste gedrückt zu halten.

2.2.2.3 Öffnen eines Fensters

Wenn Sie ein Piktogramm doppelt anklicken, wird ein Fenster geöffnet oder ein Programm gestartet. Im Bildschirm "Eingabe-Voreinsteller (Input)" (siehe Kapitel 5.4, *"Eingabe-Voreinsteller (Input)"*) können Sie den maximalen Zeitabstand für ein Doppelklicken einstellen.

2.2.2.4 Ziehen eines Piktogramms

Gehen Sie zum Ziehen eines Piktogramms wie folgt vor:

1. Zeigen Sie auf das gewünschte Piktogramm.
2. Halten Sie die Auswahltaste gedrückt und verschieben Sie die Maus. Eine Kopie des ausgewählten Piktogramms bewegt sich mit dem Zeiger.
3. Wenn sich das Piktogramm an der gewünschten Position befindet, lassen Sie die Auswahltaste los.

Sind mehrere Piktogramme gleichzeitig ausgewählt, können Sie diese gemeinsam verschieben. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, zeigen Sie auf eines der Piktogramme und halten Sie beim Verschieben der Maus die Auswahltaste gedrückt. Alle ausgewählten Piktogramme werden an die neue Position verschoben.

2.2.2.5 Ziehen eines Fensters

Wenn mehrere Fenster auf dem Workbench-Bildschirm geöffnet sind, können diese sich überlappen. Durch Verschieben der Fenster können Sie deren Anordnung so ändern, daß die gewünschten Informationen wieder auf dem Bildschirm sichtbar werden.

Gehen Sie zum Ziehen eines Fensters wie folgt vor:

1. Zeigen Sie auf die Titelleiste des Fensters. Dabei darf sich der Zeiger nicht auf einem der seitlich angeordneten Symbole befinden.
2. Halten Sie die Auswahltaste gedrückt und verschieben Sie die Maus. Eine Kontur des Fensters erscheint und bewegt sich mit dem Mauszeiger über den Bildschirm.
3. Ziehen Sie die Kontur an die gewünschte Position und lassen Sie die Auswahltaste los. Das Fenster wird an der neuen Position angezeigt.

2.2.2.6 Ziehen eines Bildschirms

Jedes Fenster ist auf einem bestimmten "Bildschirm" geöffnet. Bei der Arbeit mit Anwendungsprogrammen können auch mehrere Bildschirme gleichzeitig existieren, in denen Anwendungen geladen sind. Wenn Ihre Workbench, ein Terminal-Programm und ein Textverarbeitungsprogramm gleichzeitig geöffnet sind, können Sie die zugehörigen Bildschirme so verschieben, daß jeweils ein Teil der anderen sichtbar ist.

Gehen Sie zum Ziehen eines Bildschirms wie folgt vor:

1. Zeigen Sie auf die Titelleiste des Bildschirms.
2. Halten Sie die Auswahltaste gedrückt.
3. Verschieben Sie den Mauszeiger nach unten.

Ziehen Sie einen bestimmten Bildschirm, der einen anderen überlappt, nach unten, um die Daten dieses Bildschirms sehen zu können. Ist ein Bildschirm größer als der Anzeigebereich des Monitors, können Sie ihn horizontal oder vertikal verschieben, um alle Bereiche des Bildschirms sehen zu können.

Ist die Titelleiste eines Bildschirms durch Fenster verdeckt oder nicht im sichtbaren Teil des Anzeigebereichs, können Sie zum Ziehen des Bildschirms die linke Amiga-Taste und die Auswahltaste gedrückt halten. Bei dieser Methode können Sie den Bildschirm unabhängig von der Position des Mauszeigers verschieben.

2.2.2.7 Kopieren durch Ziehen

Ziehen Sie zum Kopieren einer Schublade, einer Projektdatei oder eines Programms das zugehörige Piktogramm auf das Piktogramm bzw. in das Fenster für die andere Disk-Schublade. Das ursprüngliche Piktogramm verbleibt in der ursprünglichen Disk-Schublade und im Fenster für die Zielschublade wird eine Kopie erstellt, wenn die Zielschublade auf einem anderen Datenträger liegt. Sonst wird das Piktogramm am ursprünglichen Ort gelöscht und an den neuen verlegt.

Mit dieser Methode können Sie keine Kopie des Piktogramms in derselben Schublade erstellen. Sollen Elemente innerhalb einer Schublade kopiert werden, müssen Sie zunächst das zugehörige Piktogramm auswählen. Anschließend verwenden Sie den Menüpunkt "Kopieren". Weitere Informationen zu Menüs finden Sie in Kapitel 3.2 *"Menüs"*.

Sie können mehrere Piktogramme gleichzeitig kopieren, wenn Sie sie durch Ziehen oder erweiterte Auswahl auswählen. Nachdem alle zu kopierenden Piktogramme ausgewählt sind, gehen Sie wie folgt vor:

1. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt.
2. Zeigen Sie auf eines der ausgewählten Piktogramme und ziehen Sie es auf das Piktogramm oder das Fenster für die andere Disk-Schublade. Die Piktogramme werden gemeinsam verschoben.
3. Lassen Sie zum Kopieren der Piktogramme die Maustaste los.

Anmerkung Beim Ziehen/Kopieren mehrerer Piktogramme muß sich die Spitze des Zeigers auf dem Zielpiktogramm bzw. im Zielfenster befinden, bevor Sie die Auswahltaste loslassen.

2.2.3 Menütaste

Die rechte Maustaste ist die sog. Menütaste, über die Sie die Menüleiste und Menüs anzeigen lassen und Menüpunkte daraus auswählen können. Die Menüleiste am oberen Rand eines Bildschirms, die erst bei Druck auf die Menütaste erscheint, enthält die Titel aller verfügbaren Menüs. Mit Hilfe der Menütaste können Sie außerdem Vorgänge abbrechen, die mit Hilfe der Auswahltaste (z. B. Auswählen durch Ziehen) ausgeführt werden.

2.2.4 Abbrechen von Vorgängen

Zum Abbrechen eines Vorgangs, der mit Hilfe der Auswahltaste ausgeführt wird, drücken Sie die Menütaste, während Sie die Auswahltaste noch gedrückt halten. Folgende Vorgänge können abgebrochen werden: Auswählen, Ziehen, Auswählen durch Ziehen und Ändern der Fenstergröße.

Die Auswahl von (druckknopfförmigen) Symbolen können Sie abbrechen, indem Sie den Zeiger an eine andere Stelle verschieben, bevor Sie die Auswahltaste loslassen.

2.2.5 Verwenden des Amiga ohne Maus

Sie können sämtliche Aktionen der Maus auch über die Tastatur ausführen. Mit Hilfe bestimmter Tastenkombinationen können Sie den Zeiger verschieben sowie Piktogramme und Menüpunkte auswählen. In den Menüs werden Tastaturkurzbefehle für einige Optionen angezeigt. Eine vollständige Beschreibung der Tastenfunktionen finden Sie im Handbuch für Ihr jeweiliges Amiga-Modell.

2.3 Verwenden von Laufwerken

Laufwerke sind Geräte, deren Daten abgerufen werden können bzw. auf die Daten geschrieben oder gespeichert werden können. Je nach Modell kann ein Amiga mit mehreren Festplatten- und Diskettenlaufwerken ausgestattet sein. Jedes Laufwerk hat einen Gerätenamen, z. B. DF0: für das interne Diskettenlaufwerk. (Zusätzliche Diskettenlaufwerke haben die Namen DF1:, DF2: und DF3:.) Für jedes Diskettenlaufwerk, in dem sich eine Diskette befindet, und für jede Festplattenpartition wird ein Piktogramm auf dem Workbench-Bildschirm angezeigt.

Der Gerätename und der Datenträgername sind zwei Bezeichnungen für ein bestimmtes Laufwerk. In den meisten Fällen können Sie zur Eingabe eines Pfads oder innerhalb eines Dateiauswahlfensters mit einem der beiden Namen auf das gewünschte Laufwerk verweisen. Der Gerätename ist in der Regel kürzer und kann schneller eingegeben werden, während der Datenträgername genauere Angaben enthält. Beispiel: Wenn sich eine Diskette mit dem Datenträgernamen "Meinedisk" im Gerät DF0: befindet, können Sie mit DF0: oder Meinedisk: auf diese Diskette verweisen. Wenn Sie Meinedisk: angeben und die Diskette sich zur Zeit nicht im Gerät DF0: befindet, fordert Sie der Amiga zum Einlegen der Diskette "Meinedisk" in ein beliebiges Laufwerk auf.

Jedes Laufwerk verfügt über eine Kontrolleuchte, die bei Zugriff auf das Laufwerk, d. h. Lesen oder Schreiben von Daten, leuchtet.

Achtung **Starten Sie Ihren Amiga nicht neu bzw. schalten Sie ihn nicht aus, wenn eine der Laufwerkskontrolleuchten leuchtet. Dies kann zu Schäden am Laufwerk und/oder Datenverlust führen.**

Nehmen Sie keine Diskette aus einem Laufwerk, bevor die Kontrolleuchte erlischt. Dies kann zu Schäden am Laufwerk und/oder Datenverlust führen.

2.3.1 Einlegen von Disketten

Eine Standard-3,5-Zoll-Diskette kann nur in einer Richtung in ein Diskettenlaufwerk eingelegt werden. Legen Sie die Diskette so in das Laufwerk ein, daß das Etikett nach oben und der Metallverschluß mit dem seitlich angeordneten Pfeil zum Laufwerk zeigt.

2.3.2 Verwenden von Disketten

Disketten, auf die Daten geschrieben werden sollen, dürfen nicht schreibgeschützt und müssen formatiert sein. Drehen Sie die Diskette um und verschließen Sie mit dem Kunststoffschieber die Öffnung in der linken oberen Ecke. Soll die Diskette wieder schreibgeschützt werden, verschieben Sie den Kunststoffschieber, so daß die Öffnung wieder sichtbar ist. In Abb. 2-3 ist der Kunststoffschieber dargestellt. Die Anleitungen zum Formatieren von Disketten finden Sie in Kapitel 3.5.1.10 *"Disk formatieren"*.

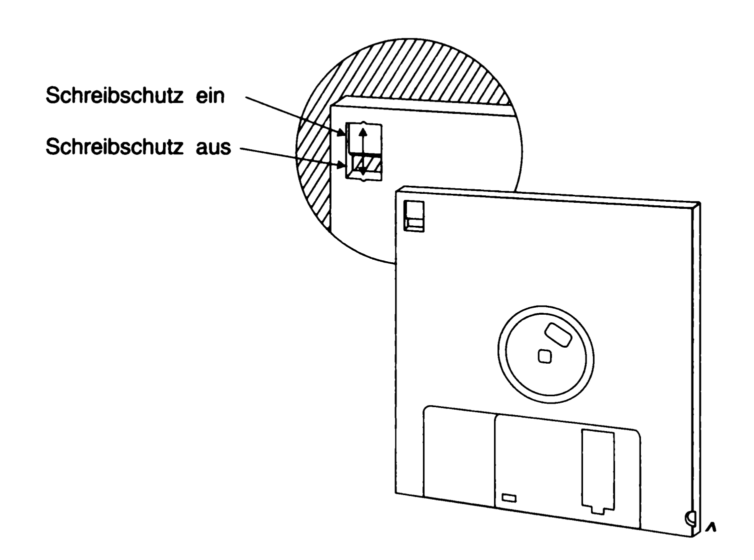


Abb. 2-3. Schreibschutz (Disketten)

Die Diskette, von der Daten kopiert werden, wird als Quelldiskette bezeichnet. Die Diskette, auf die Daten kopiert werden, wird als Zieldiskette bezeichnet. Die Quelldiskette sollte immer schreibgeschützt sein, um ein unbeabsichtigtes Löschen auszuschließen. Als Zieldiskette können Sie eine leere Diskette oder eine Diskette verwenden, deren Inhalt nicht mehr erforderlich ist. Diese Diskette darf nicht schreibgeschützt sein, damit die Daten von der Quelldiskette gespeichert werden können.

2.3.3 Verwenden der RAM-Disk

Das Piktogramm "Ram Disk" steht für die RAM-Disk (RAM:; Arbeitsspeicher) des Amiga. Dabei handelt es sich um einen internen Speicherbereich des Amiga, der zur Speicherung von Dateien konfiguriert wurde (vgl. Laufwerke). Dateien, Verzeichnisse und vollständige Disketten können zur vorübergehenden Speicherung nach RAM: kopiert werden, sofern genügend Speicherplatz zur Verfügung steht. Die RAM-Disk dient als Arbeitsbereich, auf den das System schnell zugreifen kann.

Die Größe der RAM-Disk ist dynamisch. Sie ist nie größer als die auf ihr gespeicherten Daten. Daher ist sie stets zu 100% gefüllt. Ihre maximale Größe wird durch den verfügbaren freien Speicherplatz begrenzt.

Der größte Vorteil der RAM-Disk liegt in der hohen Zugriffsgeschwindigkeit. Da der Zugriff elektronisch und nicht mechanisch erfolgt, ergeben sich beim Speichern und Abrufen von Daten kaum Wartezeiten. Die RAM-Disk hat den Nachteil, daß die in ihr gespeicherten Daten beim Ausschalten und Neustarten des Computers verloren gehen. Daten, die später erneut verwendet werden sollen, müssen Sie von der RAM-Disk (RAM:) auf eine Diskette oder Festplatte kopieren.

Die RAM-Disk wird in der Regel von Anwendungsprogrammen verwendet, um während der Ausführung des Programms temporäre Dateien anzulegen oder beim Verlassen des Programms Sicherheitskopien von Dateien vor ihrer Veränderung zu speichern.

Die RAM-Disk kann darüber hinaus verwendet werden, um versuchsweise erstellte Befehlsdateien zu speichern und Ausgabedaten von Befehlen aufzunehmen. Des weiteren dient die RAM-Disk zur Speicherung von Dateien, wenn deren Erstellung auf einem tatsächlichen Laufwerk zu langsam, zu riskant oder nicht benutzerfreundlich ist.

Seien Sie beim Speichern wichtiger Dateien auf der RAM-Disk sehr vorsichtig. Bei Spannungsverlusten, Softwarefehlern und Neustarts gehen alle auf der RAM-Disk gespeicherten Daten verloren. Erstellen Sie bei Verwendung der RAM-Disk regelmäßig Sicherungskopien der wichtigsten Dateien auf einer Diskette oder der Festplatte.

Anmerkung Sie können keine Diskette auf die RAM-Disk (RAM:) kopieren, indem Sie das Piktogramm für die Quelldiskette auf das Piktogramm "Ram Disk" ziehen. Öffnen Sie zum Kopieren einer Diskette das Piktogramm "Ram Disk" und ziehen Sie das Piktogramm für die Quelldiskette in das Fenster "Ram Disk". Dadurch wird dort eine Schublade mit dem Namen und dem Inhalt der Diskette erstellt.

2.3.4 Sicherungsdisketten

Sicherungsdisketten schützen vor Datenverlust durch Fehler oder Schäden und unbeabsichtigtes Löschen der Originaldaten. Es empfiehlt sich, Sicherungskopien der wichtigsten Disketten und Dateien entsprechend der Lizenzvereinbarungen zu erstellen, die zusammen mit Ihrer Anwendungssoftware geliefert werden. Das Erstellen und Verteilen von nicht lizenzierten Kopien ist eine strafbare Verletzung des Copyrights. Bewahren Sie die Originaldisketten an einem sicheren Ort auf und verwenden Sie zur täglichen Arbeit die Sicherungsdisketten.

2.4 Verwalten Ihrer Dateien

2.4.1 Organisieren der Daten auf Disks

Sie sollten Daten auf Disks logisch organisieren, damit Sie ohne Schwierigkeiten auf die Dateien zugreifen können. Die Amiga-Workbench organisiert die Daten in einem hierarischen Schubladensystem.

In einer Schublade bzw. einem AmigaDOS-Verzeichnis befinden sich zusammengehörige Elemente. Diese Elemente können Dateien oder andere Schubladen sein.

Auf jeder Disk können Sie je nach verfügbarem Speicherplatz mehrere Schubladen erstellen. Mit Hilfe der Workbench können Sie darüber hinaus zur besseren Dateiverwaltung "Unterschubladen" oder Unterverzeichnisse erstellen, die wiederum auch Schubladen enthalten können. Erstellen Sie die für Sie erforderliche Anzahl an Schubladen und "Unterschubladen".

Für jede Schublade einer bestimmten Disk wird ein Piktogramm im Fenster der jeweiligen Disk angezeigt. Das zugehörige Schubladenfenster enthält die Piktogramme für die in der Schublade vorhandenen Dateien und Unterschubladen.

2.4.2 Pfade

Ein Pfad ist die vollständige Beschreibung der Position einer bestimmten Datei auf der Disk. Wenn Sie von einem Programm zur Eingabe des Namens einer aufzurufenden Datei aufgefordert werden, geben Sie den vollständigen Pfad einschließlich des Datenträger- und Gerätenamens sowie aller Schubladen ein, die zu dieser Datei führen.

Die Angabe des Pfads variiert je nach Programm. Die meisten Programme verfügen über ein Dateiauswahlfenster mit einer Liste, in der der Disk-Name, alle vorhandenen Schubladennamen und der Dateiname angezeigt werden. Klicken Sie bei diesen Programmen die gewünschten Namen zur Angabe des Pfads an. Bei einigen Pro-

grammen müssen Sie den vollständigen Pfad über die Tastatur eingeben.

Gehen Sie zur Eingabe des vollständigen Pfads wie folgt vor:

1. Geben Sie den Disk-Namen mit anschließendem Doppelpunkt ein. Dieser Name entspricht dem Datenträgernamen der Disk, z. B. Meinedisk:. Anstelle des Disk-Namens können Sie auch den Gerätenamen der Disk angeben, z. B. DF0:. In diesem Fall muß sich der richtige Datenträger im angegebenen Laufwerk befinden.

   ```
   Disk-Name:
   ```

2. Befindet sich die gewünschte Datei nicht in einer Schublade, geben Sie den Dateinamen direkt hinter dem Doppelpunkt des Disk-Namens ein.

   ```
   Disk-Name:Dateiname
   ```

3. Befindet sich die Datei in einer Schublade, geben Sie zunächst den Schubladennamen hinter dem Doppelpunkt des Disk-Namens ein. Anschließend geben Sie einen Schrägstrich (/) und den Dateinamen ein.

   ```
   Disk-Name:Schubladenname/Dateiname
   ```

4. Sind mehrere Schubladen im Pfad vorhanden, müssen Sie die einzelnen Schubladen durch Schrägstriche getrennt eingeben.

   ```
   Disk-Name:Schubladenname/Unterschubladen-
   name/Dateiname
   ```

Anmerkung Leerzeichen in Datei- und Schubladennamen können zu Schwierigkeiten bei der Erkennung führen. Daher empfiehlt es sich, keine Leerzeichen in Datei- und Schubladennamen zu verwenden. Treten bei Bezugnahme auf einen Namen mit Leerzeichen Schwierigkeiten auf, schließen Sie den kompletten Pfad in Anführungszeichen ein.

2.4.3 Datei- und Schubladennamen

Beachten Sie bei der Benennung von Dateien und Schubladen folgende Regeln:

- Ein Name darf maximal aus 31 Zeichen bestehen.
- Doppelpunkte (:) und Schrägstriche (/) innerhalb des Namens sind nicht zulässig. Diese Zeichen sind für die Angabe von Pfaden reserviert. Sie können jedoch andere alphanumerische Zeichen verwenden.
- Verwenden Sie keine Leerzeichen vor bzw. hinter den Namen, da dies zu Schwierigkeiten beim Wiederauffinden des Namens führen kann.
- Die Groß- und Kleinschreibung wird vom Amiga beibehalten und auf dem Bildschirm angezeigt. Das Betriebssystem berücksichtigt die Unterschiede jedoch nicht.
- Für jede Datei in einer Schublade müssen Sie einen eindeutigen Dateinamen eingeben. Wenn Sie eine Datei unter dem Namen einer bereits vorhandenen Datei speichern, wird die ursprüngliche Datei in der Schublade überschrieben.
- Zwei Dateien in unterschiedlichen Schubladen oder Pfaden können identische Dateinamen haben.

2.4.4 Papierkorb

Der Papierkorb ist eine spezielle Schublade, die auf jedem Datenträger vorhanden ist. Im Papierkorb werden nicht mehr erforderliche Dateien gespeichert, um sie zu löschen. Ziehen Sie zu löschende Piktogramme oder Pseudo-Piktogramme auf den Papierkorb, um sie zu entfernen. Handelt es sich beim zu entfernenden Piktogramm um eine Schublade, werden die in ihr gespeicherten Dateien ebenfalls in den Papierkorb verschoben.

Wählen Sie "Papierkorb leere" im Menü "Piktogramm" aus, um die Piktogramme im Papierkorb und die zugehörigen Dateien endgültig zu löschen. Bevor Sie "Papierkorb leeren" auswählen, können Sie den Inhalt des Papierkorbs noch zurückholen, indem Sie das zugehörige Fenster öffnen und die Piktogramme wieder aus dem Papierkorb ziehen.

2.5 Anwendungssoftware

Anwendungen sind auf Ihrem Amiga verfügbare Softwareprogramme, z. B. Datenbanken, Video- und Musikprogramme, Textverarbeitungsprogramme, Spiele und Lernprogramme. Die meisten Programme arbeiten wie die Workbench-Programme auf der Systemdiskette mit Fenstern, Menüs und Symbolen. Lesen Sie jedoch vor Verwendung von nicht bekannten Menüpunkten und Symbolen zunächst die Anweisungen in der zur Anwendung mitgelieferten Dokumentation.

Kapitel 3

Grundlagen der Workbench

In diesem Kapitel werden folgende Elemente der Amiga-Workbench beschrieben:

- Bildschirme
- Menüs
- Fenster
- Symbole
- Piktogramme
- Dialogfenster

3.1 Bildschirme

Das Anzeigesystem Ihres Amiga basiert auf Bildschirmen. Unter einem Bildschirm versteht man einen Anzeigebereich auf dem Monitor, der über einen festgelegten Bildschirmmodus und bestimmte Merkmale, wie Auflösung, Größe und Anzahl sowie Tönung der Farben, verfügt. Die Bildschirmmodi sind auf den jeweiligen Verwendungszweck abgestimmt und erfordern unterschiedliche Speicher- und Verarbeitungskapazitäten des Systems. (Weitere Informationen zu den Bildschirmmodi finden Sie in Anhang B.) Ein Bildschirm füllt stets die gesamte Breite des Anzeigebereichs aus. Ein Bildschirm kann jeweils mehrere Fenster enthalten. Abb. 3-1 zeigt den Workbench-Bildschirm.

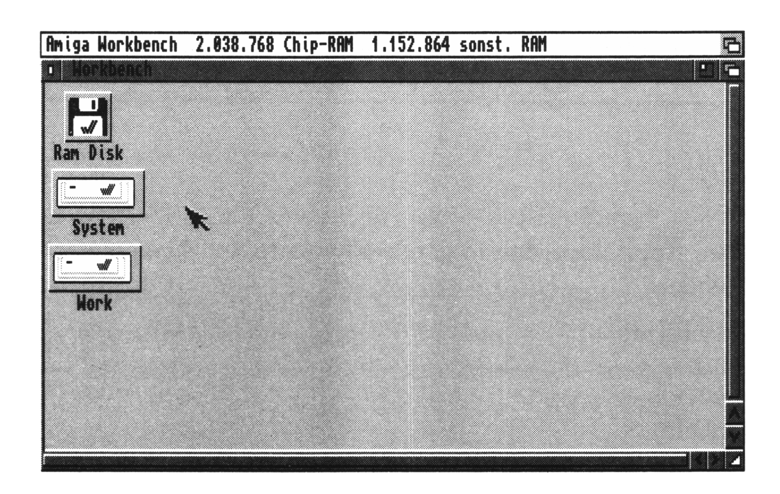


Abb. 3-1. Workbench-Bildschirm

3.1.1 Verwenden von Bildschirmen

Es können mehrere Bildschirme gleichzeitig geöffnet sein. In der Regel überlagern neu geöffnete Bildschirme bereits vorhandene Bildschirme. Zum Anzeigen und Zugreifen auf überlagerte Bildschirme können Sie einen sichtbaren Bildschirm wie ein Rollo nach unten ziehen oder die Bildschirme mit Hilfe von Symbolen oder Tastaturkurzbefehlen neu anordnen. Beachten Sie beim Arbeiten mit mehreren Bildschirmen folgende Hinweise:

- Drücken Sie linke Amigataste-M, um durch die geöffneten Bildschirme zu blättern.
- Drücken Sie linke Amigataste-N, um den Workbench-Bildschirm unabhängig von der Anzahl der geöffneten Bildschirme in die vorderste Position zu bringen.
- Obwohl sich der Mauszeiger von einem Bildschirm zu einem anderen bewegen läßt, können Sie keine Elemente von einem Bildschirm zu einem anderen ziehen.
- Es können jeweils nur in einem Fenster, dem aktiven Fenster, Eingaben über die Tastatur bzw. die Maus erfolgen.

- Die Mehrzahl der Bildschirme verfügt über eine Titelleiste, die Sie zum Ziehen des Bildschirms verwenden können. Ist dadurch ein Verschieben nicht möglich, können Sie das Schließsymbol oder das Vorder-/Hintergrundsymbol anklicken. Verfügt der Bildschirm nicht über eine Titelleiste, können Sie die im Fenster des Voreinstellers "IControl" angegebenen Tasten zum Ziehen des Bildschirms verwenden (siehe Kapitel 5.15 *"Voreinsteller IControl"*).
- Ein Bildschirm kann nicht so verschoben werden, daß sein unterer Rand unter dem unteren Rand des Anzeigebereichs liegt.

3.2 Menüs

Menüs sind Listen mit Befehlsoptionen, die Sie aufrufen können, indem Sie die Menütaste gedrückt halten. Über diese Befehle werden die Aktionen des Progamms im aktuell ausgewählten Fenster gesteuert. Bei den meisten Amiga-Programmen werden einige oder alle Funktionen über Menüs gesteuert. Sie können z. B. durch Auswählen der entsprechenden Menüpunkte aus den Workbench-Menüs eine Diskette kopieren oder eine Datei umbenennen.

3.2.1 Verwenden von Menüs

Der Inhalt der einzelnen Menüs variiert von Programm zu Programm und ist vom jeweils aktiven Fenster abhängig. Sie führen jedoch bei allen Amiga-Programmen dieselben Arbeitsschritte aus, um einen Menüpunkt auszuwählen.

Zunächst müssen Sie das Programmfenster auswählen, um die zugehörigen Menüs zu aktivieren. Dazu klicken Sie das gewünschte Fenster an. Halten Sie dann die Menütaste gedrückt, um die in Abb. 3-2 dargestellte Menüleiste aufzurufen. Halten Sie die Menütaste weiterhin gedrückt und fahren Sie den Zeiger auf die einzelnen Menütitel. Daraufhin werden die verfügbaren Menüpunkte unterhalb des jeweiligen Titels angezeigt. Zum Auswählen eines Menüpunkts fahren Sie den Zeiger abwärts auf den gewünschten Menüpunkt und lassen die Menütaste dort los.

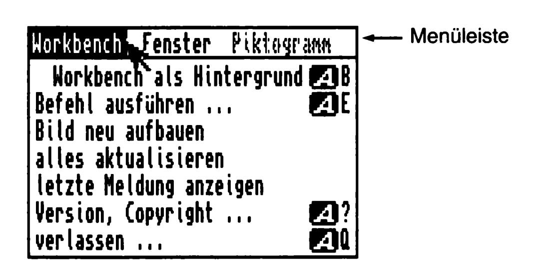


Abb. 3-2. Menüleiste

Bei einigen Menüpunkten stehen Untermenüs zur Verfügung, in denen weitere zugehörige Optionen angezeigt werden. Die Untermenüs erscheinen rechts neben einem ausgewählten Menüpunkt.

Das Zeichen » hinter einem Menüpunkt zeigt an, daß ein Untermenü vorhanden ist. Verfügt ein Menü über ein Untermenü, wählen Sie eine der Optionen des Untermenüs aus.

Sollen mehrere Menüpunkte auf einmal ausgewählt werden, halten Sie die Menütaste gedrückt und klicken Sie die gewünschten Menüpunkte mit der Auswahltaste an.

3.2.2 Nicht verfügbare Menüpunkte

Ist bei einem bestimmten Vorgang ein Menüpunkt nicht verfügbar, wird er weniger deutlich angezeigt als die anderen Menüpunkte (siehe Abb. 3-3).

Fenster Piktogramm
neue Schublade N
übergeordnete Schublade
schließen K
aktualisieren N
alles auswählen A
Inhalt aufräumen J
fixieren »
Inhalt anzeigen »
Inhalt auflisten »

Abb. 3-3. Verfügbare und nicht verfügbare Menüpunkte

3.2.3 Menüsymbole und Tastaturkurzbefehle

Neben dem Symbol » zur Anzeige von Untermenüsymbolen erscheinen in einigen Menüs weitere Symbole:

- Eine Ellipse (...) folgt auf Menüpunkte, über die ein Dialogfenster für weitere Eingaben geöffnet wird.
- Auf einige Menüpunkte folgt das Symbol für die Amiga-Taste und ein Buchstabe. Dies bedeutet, daß Sie diesen Menüpunkt aktivieren können, indem Sie die rechte Amiga-Taste gedrückt halten und anschließend den angegebenen Buchstaben drücken.
- Ein Häkchen zeigt an, daß ein Menüpunkt ausgewählt ist.

3.2.4 Menü "Hilfsmittel"

Das Menü "Hilfsmittel" enthält anfänglich nur den Menüpunkt "WB rücksetzen" zum Rücksetzen der Workbench. Durch andere Amiga-Anwendungen und -Hilfsprogramme werden ggf. weitere Menüpunkte in diesem Menü hinzugefügt. Weitere Informationen zum Hinzufügen von Menüpunkten zum Menü "Hilfsmittel" finden Sie in der Dokumentation zum jeweiligen Anwendungsprogramm.

3.3 Fenster

Fenster sind Bildschirmbereiche, in denen Daten angezeigt oder eingegeben werden können. Beim ersten Starten des Amiga wird das in Abb. 3-4 dargestellte Workbench-Fenster auf dem Workbench-Bildschirm angezeigt, wenn Sie auf dem Piktogramm System doppelklicken. In vielen Fällen wird bei der Auswahl eines Workbench-Piktogramms ein Fenster erstellt.

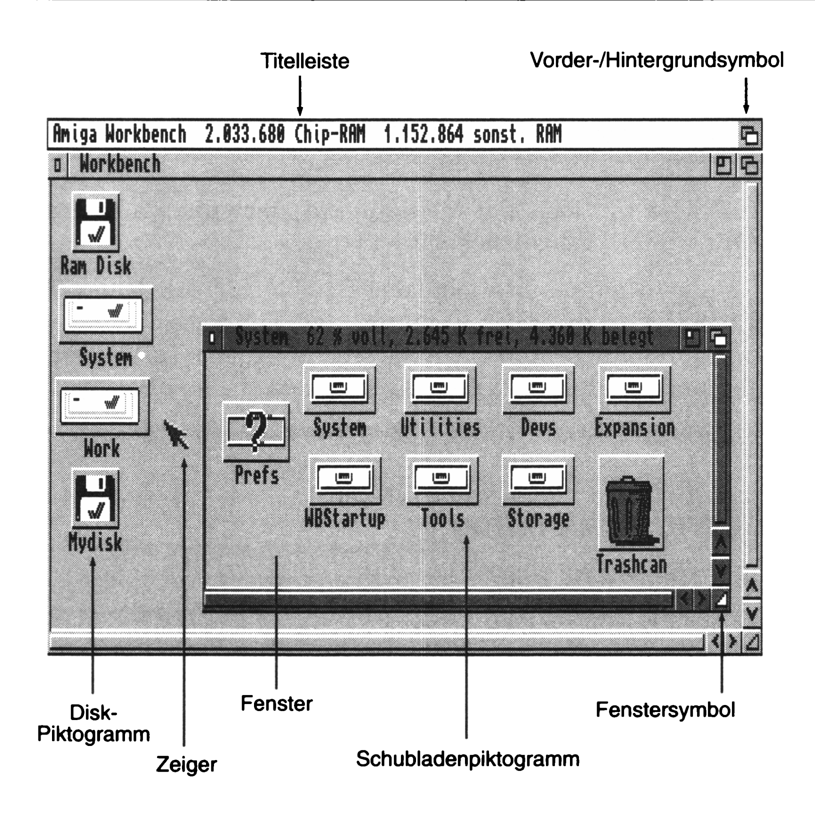


Abb. 3-4. Workbench-Fenster

3.3.1 Arbeiten mit Fenstern

Beim Öffnen eines Piktogramms für eine Disk oder eine Schublade wird im Vordergrund des Bildschirms ein neues Fenster erstellt. Im Gegensatz zu Bildschirmen füllen Fenster in der Regel nur einen Teil des Anzeigebereichs aus. Sie können zwar mehrere Fenster in einem Bildschirm öffnen, aber jeweils nur in ein Fenster Daten eingeben. Der Rahmen des ausgewählten Fensters hat eine andere Farbe als die der anderen Fenster.

Klicken Sie zum Auswählen eines Fensters mit der Auswahltaste eine Stelle innerhalb eines Fensters oder die Titelleiste an. Klicken Sie eine Stelle außerhalb des ausgewählten Fensters an, um die Auswahl rückgängig zu machen.

Sind auf einem Bildschirm mehrere Fenster geöffnet, überlappen sich diese häufig. Sollen Daten aus mehreren Fenstern sichtbar sein, ordnen Sie die Fenster mit Hilfe der Symbole in den Fensterrahmen neu an (siehe Erläuterungen auf Seite 3-10). Darüber hinaus können Sie Fenster mit Hilfe des Menüs "Fenster" beeinflussen.

3.3.2 Menü "Fenster"

Das Menü "Fenster" ist nur verfügbar, wenn ein Workbench-Fenster ausgewählt ist. Über das Menü "Fenster" können Sie neue Schubladen erstellen, den Inhalt des Fensters auswählen, den Inhalt neu anordnen, dessen Erscheinungsbild ändern sowie das Fenster schließen. Folgende Menüpünkte stehen zur Verfügung:

3.3.2.1 Neue Schublade ⌘N

Gehen Sie zum Erstellen einer neuen Schublade wie folgt vor:

1. Wählen Sie das Fenster aus, in dem die Schublade erstellt werden soll.
2. Wählen Sie "Neue Schublade" im Menü "Fenster" aus. Eine neue Schublade mit dem Namen "Namenlos1" wird erstellt.
3. Im Dialogfenster "Umbenennen" werden Sie zur Änderung des Schubladennamens aufgefordert.
4. Löschen Sie den vorhandenen Namen und geben Sie den neuen Namen ein. Anschließend drücken Sie die Eingabetaste oder wählen "OK" aus. Wenn Sie "Abbrechen" auswählen, wird der Standardname der neuen Schublade nicht geändert.

3.3.2.2 Übergeordnete Schublade

Ein Fenster, das das Piktogramm für ein anderes Fenster enthält, wird als übergeordnetes Fenster bezeichnet. Das Workbench-Fenster ist allen anderen Fenstern übergeordnet. Mit Ausnahme des Workbench-Fensters existiert für jedes Fenster ein übergeordnetes Fenster.

Über den Menüpunkt "übergeordnete Schublade" wird das dem aktuellen Fenster übergeordnete Fenster geöffnet oder in den Vordergrund geholt, wenn es bereits geöffnet ist.

3.3.2.3 Schließen AK

Bei Auswahl von "schließen" wird das ausgewählte Fenster geschlossen und aus dem Bildschirm entfernt.

Mauskurzbefehl: Bei vielen Fenstern können Sie zum Schließen des Fensters das Schließsymbol in der linken oberen Ecke auswählen.

3.3.2.4 Aktualisieren AM

Wenn Sie "aktualisieren" auswählen, wird das Fenster neu angezeigt. Dabei werden alle Änderungen des ausgewählten Fensters berücksichtigt, die mit Hilfe der Shell oder des Menüpunkts "Befehl ausführen" (Workbench-Menü) erfolgten. Solche Änderungen werden erst nach diesem Aktualisieren oder erneutem Öffnen eines Fensters angezeigt.

3.3.2.5 Alles auswählen AA

Über "alles auswählen" wählen Sie alle Piktogramme im aktuellen Fenster aus.

3.3.2.6 Inhalt aufräumen AJ

Bei Auswahl von "Inhalt aufräumen" werden alle Piktogramme im ausgewählten Fenster so angeordnet, daß sie sich nicht überlappen. Verwenden Sie zum Speichern dieser Anordnung den Menüpunkt "Fixieren" (siehe folgender Abschnitt).

3.3.2.7 Fixieren

Mit Hilfe des Menüpunkts "fixieren" speichern Sie die Anordnung und die Position eines Fensters. In der Regel wird dieser Menüpunkt nach dem Menüpunkt "Inhalt aufräumen" verwendet. Für diesen Menüpunkt existiert ein Untermenü mit zwei Menüpunkten: "Fenster" und "alles".

Bei Auswahl von "fixieren Fenster" werden Position und Größe des ausgewählten Fensters sowie die Einstellungen der Menüpunkte "Inhalt anzeigen" und "Inhalt auflisten" (siehe unten) gespeichert. Die Position der Piktogramme wird jedoch nicht gespeichert.

Bei Auswahl von "fixieren alles" werden die Position und die weiteren Einstellungen für alle Piktogramme des ausgewählten Fensters sowie die Position und Größe des Fensters gespeichert.

3.3.2.8 Inhalt anzeigen

Über den Menüpunkt "Inhalt anzeigen" können Sie wählen, welche Dateien in Form von Piktogrammen auf dem Bildschirm angezeigt werden. Für diesen Menüpunkt existiert ein Untermenü mit zwei Menüpunkten: "nur Dateien mit Piktogr." und "alle Dateien".

Der Standardanzeigemodus ist "nur Dateien mit Piktogr.". Bei dieser Auswahl werden nur Dateien und Schubladen (.info-Dateien), die über ein Piktogramm verfügen, angezeigt.

Bei Auswahl des Untermenüpunkts "alle Dateien" wird zusätzlich für jede Datei bzw. Schublade im ausgewählten Fenster, für die kein Piktogramm existiert, ein Pseudo-Piktogramm erstellt. Pseudo-Piktogramme werden wie andere Piktogramme behandelt und können mit den Menüpunkten des Menüs "Piktogramm" bearbeitet werden.

Sie müssen gegebenenfalls die Rollfunktionen des Fensters verwenden, um die neuen Pseudo-Piktogramme zu sehen.

3.3.2.9 Inhalt auflisten

Über den Menüpunkt "Inhalt auflisten" können Sie das Erscheinungsbild der im Fenster angezeigten Informationen ändern. Für diesen Menüpunkt existiert ein Untermenü mit vier Menüpunkten: Piktogramme, nach Namen, nach Datum, nach Größe.

Beim Standardmodus wird der Inhalt in Form von Piktogrammen aufgelistet.

Bei Auswahl von "Inhalt auflisten nach Namen", "Inhalt auflisten nach Datum" oder "Inhalt auflisten nach Größe" wird der Inhalt des Fensters in Textform angezeigt. Dabei werden die Größe der Datei,

ihre Schutzbits (Angaben, ob sie gelesen, gelöscht, ausgeführt oder geschrieben werden kann) sowie Datum und Uhrzeit der letzten Änderung aufgelistet.

Datei- und Schubladennamen können wie Piktogramme ausgewählt, geöffnet, gezogen und bearbeitet werden.

Bei der Auflistung nach Namen wird die Dateiliste in alphabetischer Reihenfolge sortiert.

Bei der Auflistung nach Datum wird die Dateiliste in chronologischer Reihenfolge sortiert. Die zuletzt erstellte bzw. geänderte Datei steht am Anfang der Liste.

Bei der Auflistung nach Größe wird die Liste den Dateigrößen entsprechend sortiert. Die kleinste Datei steht am Anfang der Liste.

3.4 Symbole

Symbole sind programmgesteuerte Bildelemente, die in einigen Fenstern, Dialogfenstern oder Bildschirmen angezeigt werden. Wie Piktogramme haben Symbole ein dreidimensionales Aussehen und scheinen aus der Bildschirmoberfläche herauszuragen. Sobald Sie ein Symbol auswählen, scheint es in die Bildschirmoberfläche zu sinken. Wie Piktogramme können Sie Symbole mit der Maus auswählen. Symbole sind für die Workbench Bedienelemente, wie es Tasten oder Schieberegler bei einem Radio sind.

3.4.1 Fenstersymbole und -felder

Die Rahmen der Fenster enthalten häufig mehrere Symbole zum Verschieben von Fenstern und Ändern der Größe sowie zum Rollen und Schließen der Fenster. Abb. 3-5 zeigt einige typische Fenstersymbole.

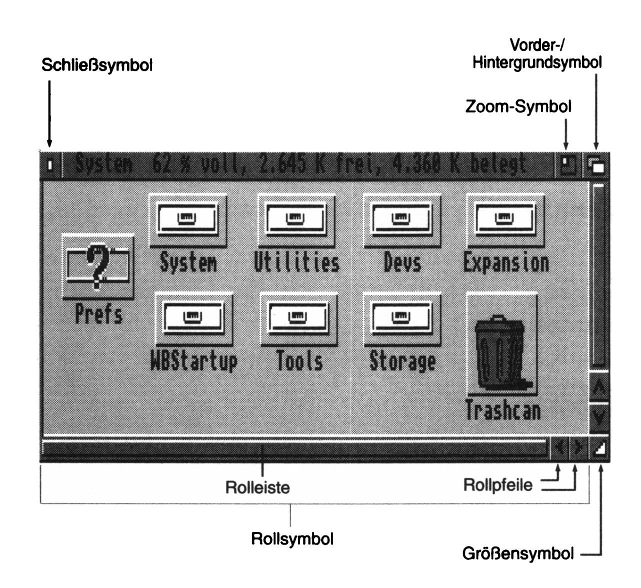


Abb. 3-5. Fenstersymbole

Fenster können folgende Symbole und Textfelder enthalten:

3.4.1.1 Texteingabefeld

Ein Texteingabefeld ist ein rechteckiger Bereich innerhalb eines Dialogfensters oder Fensters, in den Sie einen Datei- oder Schubladennamen oder anderen Text eingeben können. Weitere Informationen zu Dialogfenstern und Texteingabefeldern finden Sie auf Seite 3-33.

Zur Bearbeitung des Textes in einem Texteingabefeld können Sie folgende Tastaturkurzbefehle verwenden:

Del	Löschen des durch den Cursor hervorgehobenen Zeichens
Rücktaste	Löschen des Zeichens links neben dem Cursor
Rechte Amiga-Taste-X	Löschen aller Zeichen im Texteingabefeld
Rechte Amiga-Taste-Q	Rückgängigmachen der Änderungen des Texts im Texteingabefeld
Umschalttaste-Pfeil nach links	Setzen des Cursors an den Anfang der Zeile

Umschalttaste-Pfeil nach rechts	Setzen des Cursors an das Ende der Zeile
Umschalttaste-Del	Löschen des durch den Cursor hervorgehobenen Zeichens und aller Zeichen rechts neben dem Cursor
Umschalttaste-Rücktaste	Löschen aller Zeichen links neben dem Cursor

Nach Eingabe des Texts drücken Sie die Eingabetaste, damit der Text übernommen wird.

3.4.1.2 Titelleiste

Die Titelleiste kennzeichnet das jeweilige Fenster bzw. den jeweiligen Bildschirm im System. Die Titelleiste eines Disk-Fensters enthält darüber hinaus folgende Angaben:

- Name der Disk
- Füllstand der Disk in Prozent
- Frei verfügbare Speicherkapazität in KB oder MB
- Speicherplatz, der durch vorhandene Daten belegt ist

3.4.1.3 Vorder-/Hintergrundsymbol

Durch Auswahl des Vorder-/Hintergrundsymbols können Sie die Position eines Fensters oder Bildschirms ändern. Wenn Sie im vordersten Fenster/Bildschirm dieses Symbol auswählen, wird es hinter die anderen Fenster/Bildschirme gestellt Dies gilt ebenfalls, wenn Sie bei einem beliebigen anderen Fenster/Bildschirm die Umschalttaste gedrückt halten und anschließend das Vorder-/Hintergrundsymbol auswählen.

Durch Auswahl des Vorder-/Hintergrundsymbols bei einem Fenster/Bildschirm, das/der sich nicht im Vordergrund befindet, wird das/der jeweilige Fenster/Bildschirm in den Vordergrund geholt. Wird ein Fenster mit dieser Methode in den Vordergrund geholt, ist es automatisch ausgewählt.

3.4.1.4 Zoom-Symbol

Durch Anklicken des Zoom-Symbols können Sie schnell zwischen zwei Einstellungen für Fenstergröße und -position umschalten. Beim Umschalten werden große Fenster verkleinert bwz. kleine Fenster vergrößert.

3.4.1.5 Größensymbol

Mit Hilfe des Größensymbols können Sie die Größe eines Fensters ändern. Gehen Sie zum Ändern der Fenstergröße wie folgt vor:

1. Zeigen Sie auf das Größensymbol.
2. Halten Sie die Auswahltaste gedrückt und verschieben Sie den Zeiger. Die Kontur des Fensters erscheint. Die rechte untere Ecke bewegt sich mit dem Zeiger.
3. Lassen Sie die Auswahltaste los. Das Fenster wird der Kontur entsprechend neu angezeigt.

Soll die Größenänderung abgebrochen werden, drücken Sie die Menütaste, bevor Sie die Auswahltaste loslassen.

3.4.1.6 Rollsymbole

Mit Hilfe der Rollsymbole können Sie den Bereich innerhalb eines Fensters verschieben, damit bisher nicht angezeigte Piktogramme ohne Ändern der Fenstergröße sichtbar werden. Verwenden Sie die Rollsymbole nach Ändern der Fenstergröße oder Auswählen von "Inhalt anzeigen alle Dateien". Zum Rollen können Sie den Rollbalken, die Rolleisten und die Rollpfeile verwenden.

Die hervorgehobenen rechteckigen Bereiche in Rollbalken werden als Rolleisten bezeichnet. Sie stehen für den sichtbaren Bereich des Fensters. Füllt eine Rolleiste den gesamten Rollbalken aus, sind alle Piktogramme sichtbar. Ist z. B. nur die Hälfte des Rollbalkes ausgefüllt, ist nur die Hälfte des Inhalts im Anzeigebereich.

Gehen Sie wie folgt vor, um nicht sichtbare Fensterbereiche in den Anzeigebereich zu verschieben:

1. Zeigen Sie auf die Rolleiste.
2. Halten Sie die Auswahltaste gedrückt
3. Ziehen Sie die Rolleiste in einen freien Bereich des Rollbalkens. Sobald Sie die Auswahltaste loslassen, wird der Inhalt des Fensters der neuen Position des Rollbalkens entsprechend angezeigt.

Zum Verschieben der Rolleiste können Sie auch folgendermaßen vorgehen:

1. Zeigen Sie auf einen freien Bereich des Rollbalkens.
2. Drücken Sie die Auswahltaste.

Die Rolleiste wird an die angegebene Position verschoben.

Rollpfeile dienen zum kontinuierlichen Verschieben des Anzeigebereichs eines Fensters. Zeigen Sie auf einen Rollpfeil und halten Sie die Auswahltaste gedrückt. Daraufhin wird der Anzeigebereich in der durch den Pfeil markierten Richtung verschoben. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und wählen Sie das gewünschte Pfeilsymbol aus, um den Fensterinhalt jeweils um einen Bildpunkt zu verschieben.

3.4.1.7 Schließsymbol

Durch Auswählen des Schließsymbols wird ein Fenster geschlossen und vom Bildschirm entfernt. Wenn Sie das letzte Fenster eines Anwendungsprogramms schließen, wird das Programm in der Regel verlassen.

3.4.2 Aktionssymbole

In Dialogfenstern, Voreinsteller-Fenstern und anderen Fenstern befinden sich Aktionssymbole, die mit einem Klartext ihre Funktion anzeigen. In der Regel sind diese im unteren Bereich des Fensters angeordnet. In der folgenden Tabelle sind die Aktionssymbole aufgelistet, die am häufigsten in Workbench-Fenstern zu finden sind:

Speichern	Aktivieren und Speichern der Änderungen von Programmeinstellungen und Schließen des Fensters.
Benutzen	Aktivieren der Änderungen von Programmeinstellungen, ohne diese zu speichern, und Schließen des Fensters. Bei einem Neustart des Amiga werden die Standardeinstellungen bzw. zuvor gespeicherte Änderungen wiederhergestellt.
Abbrechen	Abbrechen der Änderung von Programmeinstellungen, die in einem Fenster erfolgt sind. Die Einstellungen vor Öffnen des Fensters bleiben unverändert.
OK	Bestätigen der Eingaben und Schließen des Fensters.
Wiederholen	Wiederholen des aktuellen Vorgangs nach Korrektur des in einem Dialogfenster angegebenen Fehlers, z. B. Diskettenfehler oder schreibgeschützte Diskette.
Weiter	Auslösen des nächsten Schritts eines komplizierten Vorgangs.
Hilfe	Anzeigen vorbereiteter Hilfsinformationen.

3.4.3 Weitere Symbole und Felder

Zusätzlich zu den bereits beschriebenen Symbolen und Feldern stehen in Amiga-Programmen einige weitere Standardsymbole und -felder zur Verfügung. Genaue Informationen zur Verwendung dieser Symbole im jeweiligen Anwendungsprogramm finden Sie in der zugehörigen Dokumentation.

3.4.3.1 Auswahlfeld



Auswahlfelder zeigen an, ob eine Option aktiviert ist. Ist eine Option aktiviert, enthält das Feld ein Häkchen; ansonsten ist es leer. Klicken Sie zum Ändern der Einstellung das Auswahlfeld an.

3.4.3.2 Blättersymbol



Blättersymbole enthalten Listen mit auswählbaren Optionen. Die angezeigte Option ist die jeweils ausgewählte Option. Zeigen Sie auf das Blättersymbol und klicken Sie es wiederholt mit der Auswahltaste an, um durch die Liste der verfügbaren Optionen zu blättern.

Halten Sie zum Rückwärtsblättern die Umschalttaste gedrückt und drücken Sie wiederholt die Auswahltaste.

3.4.3.3 Druckknopfsymbole



Mit Hilfe von Druckknopfsymbolen können Sie exakt eine Option aus einer vollständig angezeigten Liste auswählen. Neben jeder Option der Liste befindet sich ein Druckknopf.

Der jeweils ausgewählte Druckknopf ist entsprechend markiert und scheint in die Bildschirmoberfläche eingedrückt zu sein. Alle anderen Druckknopfsymbole haben eine einheitliche Farbe und scheinen aus der Oberfläche herauszuragen.

Zum Auswählen klicken Sie das gewünschte Druckknopfsymbol an. Die Auswahl der zuvor ausgewählten Option wird automatisch rückgängig gemacht.

3.4.3.4 Rollsymbole mit Auswahllisten

Die Rollsymbole mit Auswahllisten ermöglichen Ihnen das Auswählen von Optionen in Auswahllisten.

In einer Auswahlliste können durch Verwendung der Rollfunktionen alle Optionen angezeigt werden. Klicken Sie zum Auswählen einer Option die gewünschte Option an.

In Auswahllisten werden auch Rollpfeile und Rolleisten verwendet, die den Rollsymbolen für Fenster ähneln.

Erscheint unterhalb des Rollsymbols ein Texteingabefeld, können Sie in dieses Feld eine Option eingeben (z. B. einen neuen Dateinamen zum Speichern von Daten), die nicht in der Auswahlliste enthalten ist.

3.4.3.5 Schiebereglersymbol

Mit Hilfe von Schiebereglersymbolen können Sie einen Wert innerhalb eines vorgegebenen Bereichs auswählen. Wie bei Rollsymbolen ziehen Sie dabei eine Leiste (Schiebereglerleiste) oder einen Knopf durch einen Balken (Schiebereglerbalken).

Der Wert neben dem Schieberegler gibt den Wert an, der der aktuellen Position des Schiebereglers entspricht.

Ziehen Sie zum Ändern dieses Werts den Schieberegler an eine andere Position. Sobald der gewünschte Wert angezeigt wird, lassen Sie die Auswahltaste los.

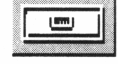
3.5 Piktogramme

Piktogramme sind verschiebbare grafische Darstellungen für Disks, Schubladen und Programme. Diese Piktogramme können Sie mit Hilfe der Maus bearbeiten.

In der Workbench werden folgende Piktogramme verwendet:



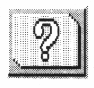
Ein Disk-Piktogramm steht für eine Disk, die in der Workbench verfügbar ist oder auf die die Workbench zugreifen kann. Disk-Piktogramme erscheinen nur im Workbench-Fenster.



Ein Schubladenpiktogramm steht für ein Verzeichnis, d. h. für einen bestimmten Bereich des verfügbaren Speichers.



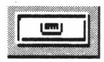
Ein Programmpiktogramm steht für ein spezifisches Programm, z. B. das Programm "Clock" (Uhr). Durch Öffnen eines Programmpiktogramms wird das zugehörige Programm gestartet.



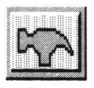
Ein Projektpiktogramm steht für eine Datei, die von einem Programm verwendet oder erstellt wird, z. B. Voreinsteller-Piktogramme.



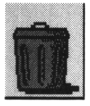
Ein Pseudo-Piktogramm für ein Projekt steht für eine Projektdatei, die über kein Piktogramm verfügt.



Ein Pseudo-Piktogramm für eine Schublade steht für ein Verzeichnis, das über kein Piktogramm verfügt.



Ein Pseudo-Piktogramm für ein Programm (engl. tool = Werkzeug, daher der Hammer) steht für eine Programmdatei, die über kein Piktogramm verfügt.



Der Papierkorb steht für eine spezifische Schublade, in der nicht mehr erforderliche Elemente bis zum endgültigen Löschen von der Disk gespeichert werden.

3.5.1 Menü "Piktogramm"

Mit Hilfe des Menüs "Piktogramm" können Sie die auf dem Bildschirm angezeigten Piktogramme bearbeiten. Die in Abb. 3-6 dargestellten Menüpunkte sind nach Auswählen eines Piktogramms verfügbar.

Piktogramm	Hilfsmittel
öffnen	A O
kopieren	A C
umbenennen ...	A R
Informationen ...	A I
fixieren	A S
Position freigeben	A U
auslagern	A L
zurücklegen	A P
löschen ...	
Disk formatieren ...	
Papierkorb leeren	

Abb. 3-6. Menü "Piktogramm"

3.5.1.1 Öffnen — AO

Durch Öffnen eines Piktogramms wird das zugehörige Programm oder Fenster aufgerufen.

Wenn Sie ein Disk- oder Schubladenpiktogramm öffnen, werden die darin enthaltenen Piktogramme angezeigt. Wenn Sie ein einzelnes Projekt oder Programm öffnen, wird das zugehörige Programm gestartet.

Wählen Sie zum Öffnen eines Piktogramms das gewünschte Piktogramm und anschließend "öffnen" aus.

Mauskurzbefehl: Zeigen Sie auf das gewünschte Piktogramm und klicken Sie es doppelt mit der Auswahltaste an.

3.5.1.2 Kopieren *AC*

Mit Hilfe des Menüpunkts "Kopieren" können Sie Kopien von Disketten, Schubladen, Programmen und Dateien innerhalb eines Fensters erstellen. Befolgen Sie zum Kopieren eines Elements in ein anderes Fenster die Anweisungen zum Kopieren durch Ziehen (siehe Kapitel 2.2.2.7 *"Kopieren durch Ziehen"*). Dies ist die einfachste Methode, um bei einem System mit zwei Diskettenlaufwerken eine Diskette zu kopieren.

Verwenden Sie den Befehl "Kopieren", um Sicherungskopien Ihrer Disketten zu erstellen.

Gehen Sie zum Kopieren einer Schublade, eines Projekts oder eines Piktogramms wie folgt vor:

1. Wählen Sie das gewünschte Piktogramm durch einmaliges Anklicken aus.
2. Wählen Sie "Kopieren" im Menü "Piktogramm" aus.

Steht in einem System nur ein Diskettenlaufwerk zur Verfügung, werden die Daten zunächst von der Quelldiskette gelesen und anschließend auf die Zieldiskette kopiert. Dabei müssen Sie die jeweils erforderliche Diskette in das Laufwerk einlegen. Die Zieldiskette muß beschreibbar sein. Die Zieldiskette muß nicht vorher formatiert werden, da beim Beschreiben der Diskette mit Hilfe von "Kopieren" eine automatische Formatierung erfolgt.

Gehen Sie zum Kopieren einer Diskette in einem System mit einem Diskettenlaufwerk wie folgt vor:

1. Legen Sie die Quelldiskette in das interne Laufwerk des Amiga ein.
2. Wählen Sie das Piktogramm für die Quelldiskette aus.
3. Wählen Sie "Kopieren" im Menü "Piktogramm" aus. Legen Sie ggf. die Workbench-Diskette ein.
4. Müssen Sie zum Kopieren der Diskette die Ziel- und Quelldiskette mehr als fünfmal wechseln, wird ein Dialogfenster mit der Anzahl der erforderlichen Wechsel angezeigt. Durch Schließen nicht erforderlicher Fenster und Beenden nicht benötigter Programme können Sie die Anzahl der erforderlichen Wechsel reduzieren.

5. Wählen Sie im Dialogfenster "Weiter" aus. Während des Kopiervorgangs ist das Piktogramm für die zu kopierende Diskette nicht verfügbar und wird mit "BUSY" markiert.
6. Legen Sie die Quelldiskette in das Laufwerk ein und wählen Sie "Weiter" aus. In einem horizontalen Balken wird angezeigt, wieviel Prozent des Kopiervorgangs ausgeführt wurden.
7. Legen Sie nach der entsprechenden Eingabeaufforderung die Zieldiskette in das Laufwerk ein. Wählen Sie "Weiter" aus. Daraufhin werden die von der Quelldiskette aus eingelesenen Daten auf die Zieldiskette kopiert. Befolgen Sie sämtliche Aufforderungen zum Wechseln der Disketten. Nach Abschluß des Kopiervorgangs wird die entsprechende Meldung angezeigt.
8. Nehmen Sie die Zieldiskette aus dem Laufwerk und beschriften Sie das Etikett. Das Piktogramm der Zieldiskette erhält den Namen der Quelldiskette mit dem Präfix copy_of_ (Kopie von) (z. B. copy_of_DatenDisk).

3.5.1.3 Umbenennen AR

Mit Hilfe des Menüpunkts "umbenennen" können Sie den Namen eines Piktogramms ändern. Sie können damit den Namen von Diskettenkopien (z. B. den Präfix copy_of_) entfernen sowie den Namen von Diskette und Dateien ändern.

Gehen Sie zum Umbenennen eines Piktogramms wie folgt vor:

1. Wählen Sie das gewünschte Piktogramm aus.
2. Wählen Sie "Piktogramm umbenennen" aus. Daraufhin wird in einem Dialogfenster ein Texteingabefeld mit dem aktuellen Namen der Datei angezeigt.
3. Drücken Sie die Rücktaste oder rechte Amigataste-X, um den bisherigen Namen zu löschen. Geben Sie den neuen Namen ohne voran- bzw. nachgestellte Leerzeichen ein. Es empfiehlt sich, hier auf Leerzeichen zu verzichten, da diese nicht sichtbar sind und später bei erneuter Eingabe des Programmnamens zu Schwierigkeiten führen können.
4. Drücken Sie die Eingabetaste. Daraufhin erscheint der neue Name unterhalb des Piktogramms.

3.5.1.4 Informationen AI

Bei Auswahl von "Informationen" werden Statusinformationen zum ausgewählten Piktogramm angezeigt. Außerdem können Sie im Fenster "Information" einige Daten ändern. Abb. 3-7 zeigt das Fenster "Information".

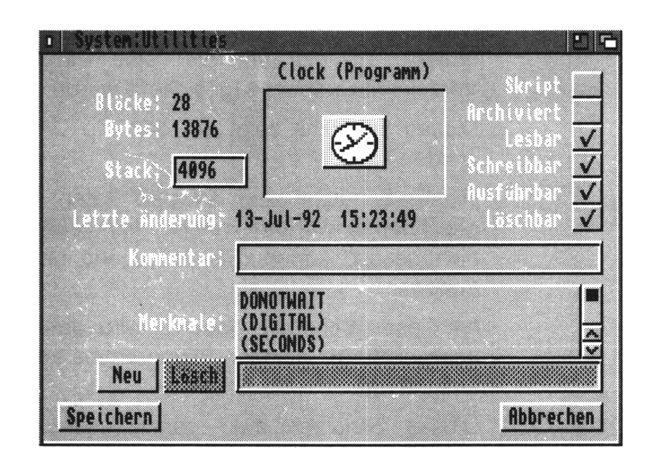


Abb. 3-7. Fenster "Piktogramm - Information"

Der Inhalt des Fensters variiert zwar je nach ausgewähltem Piktogramm, aber folgende Informationen werden stets angezeigt:

Name	Name des Piktogramms und in Klammern dessen Art (Datenträger, Schublade, Programm, Projekt oder Papierkorb)
Bild	Bild des Piktogramms
Größe	Anzahl der Blöcke und Bytes, die die Diskette, das Projekt oder das Programm belegt
Stack	Speicherkapazität, die als temporärer Speicherplatz für ein Programm reserviert ist
Letzte Änderung	Datum und Uhrzeit der Erstellung bzw. der letzten Änderung des Piktogramms

Bei Diskettenpiktogrammen wird darüber hinaus angezeigt, ob die Diskette schreibgeschützt (lesbar) oder nicht schreibgeschützt (schreibbar) ist.

Bei Schubladen, dem Papierkorb, Projekten und Programmen können Sie folgende "Schutzbits" auswählen, indem Sie das zugehörige Auswahlfeld anklicken:

Skript Die Datei ist ein Skript (eine Textdatei mit AmigaDOS-Befehlen) und kann von der Shell aus wie ein Programm aufgerufen werden.

Archiviert Dieses Schutzbit wird von Sicherungsprogram-men gesetzt. Es gibt an, daß eine Datei bzw. ein Verzeichnis archiviert (gesichert) wurde.

Lesbar Dieses Schutzbit zeigt an, daß die Datei gelesen werden kann.

Schreibbar Dieses Schutzbit zeigt an, daß Daten in die Datei geschrieben werden können. Ist dieses Schutzbit nicht gesetzt, können Sie die zugehörige Datei nicht ändern.

Ausführbar Ist dieses Schutzbit gesetzt, wird das Programm beim Öffnen seines Piktogramms automatisch ausgeführt.

Löschbar Dieses Schutzbit muß gesetzt sein, damit die Schublade, das Projekt oder das Programm gelöscht werden kann.

Steht das Piktogramm für ein Projekt, wird ein Feld "Standardprogramm" angezeigt. Dieses Feld enthält den Pfad zu dem Programm, mit dem das Projekt erstellt wurde. Beim Öffnen des Projekts wird zu dessen Bearbeitung gleichzeitig das Standardprogramm geöffnet.

Ist das Feld "Kommentar" vorhanden, können Sie einen aus maximal 79 Zeichen bestehenden Kommentar eingeben. Wählen Sie dazu das zugehörige Kommentarfeld aus und drücken Sie nach Eingabe des Texts die Eingabetaste.

Im Feld "Merkmale" werden verschiedene Startoptionen für einige Programme oder Dateien angegeben. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie auf Seite 3-30.

Wählen Sie zum Speichern der Änderungen im Fenster "Information" "Speichern" (links unten) aus.

3.5.1.5 Fixieren 𝔸S

Mit Hilfe von "fixieren" können Sie die Position aller ausgewählten Piktogramme speichern. Beim nächsten Öffnen des Fensters erscheinen die ausgewählten Piktogramme an der gespeicherten Position. Wenn Sie mehrere Piktogramme ausgewählt haben (Auswählen durch Ziehen, erweiterte Auswahl), wird deren Position gleichzeitig gespeichert.

Gehen Sie zum Fixieren der Position eines Piktogramms wie folgt vor:

1. Wählen Sie das gewünschte Piktogramm aus.
2. Wählen Sie "fixieren" aus.

3.5.1.6 Position freigeben 𝔸U

Wenn Sie "Position freigeben" auswählen, ist die Position eines Piktogramms nicht länger fixiert. Beim nächsten Öffnen des Fensters werden die Piktogramme neu angeordnet.

Gehen Sie zum Neuanordnen eines Piktogramms wie folgt vor:

1. Wählen Sie das gewünschte Piktogramm aus.
2. Wählen Sie "Position freigeben" aus.

3.5.1.7 Auslagern 𝔸L

Mit Hilfe von "auslagern" können Sie zum schnelleren Zugriff ein häufig verwendetes Piktogramm aus seinem ursprünglichen Fenster in das Workbench-Fenster verlegen. Die zugehörige Datei verbleibt in der ursprünglichen Schublade der Disk. Das Piktogramm verbleibt auch bei einem Neustart des Rechners im Workbench-Fenster. Bei Disketten und dem Papierkorb ist dieser Menüpunkt nicht verfügbar.

Gehen Sie zum Auslagern eines Piktogramms wie folgt vor:

1. Wählen Sie das gewünschte Piktogramm aus.
2. Wählen Sie "auslagern" aus.

Daraufhin wird das Piktogramm in das Workbench-Fenster verschoben.

3.5.1.8 Zurücklegen AP

Durch Auswahl von "zurücklegen" können Sie ein zuvor ausgelagertes Piktogramm in das ursprüngliche Fenster zurückverlegen.

Gehen Sie zum Zurücklegen eines Piktogramms wie folgt vor:

1. Wählen Sie das gewünschte Piktogramm aus.
2. Wählen Sie "zurücklegen" aus.

3.5.1.9 Löschen

Mit Hilfe von "löschen" können Sie Piktogramme und die zugehörigen Dateien von Disks löschen.

Achtung Über den Menüpunkt "löschen" gelöschte Dateien können nicht wiederhergestellt werden.

Gehen Sie zum Löschen einer Datei bzw. einer Schublade wie folgt vor:

1. Wählen Sie das zugehörige Piktogramm aus. Über Auswählen durch Ziehen und erweiterte Auswahl können Sie gleichzeitig mehrere zu löschende Piktogramme auswählen. Disk-Piktogramme und der Papierkorb können nicht über den Menüpunkt "löschen" gelöscht werden.
2. Wählen Sie "Piktogramm löschen" aus. Überprüfen Sie, ob die im erscheinenden Dialogfenster aufgeführten Dateien endgültig gelöscht werden sollen. Beachten Sie, daß beim Löschen einer Schublade der zugehörige Inhalt ebenfalls gelöscht wird.

3. Wählen Sie "OK" aus. Das Piktogramm und die gesamten zugehörigen Dateien werden gelöscht. Soll das Piktogramm nicht gelöscht werden, wählen Sie "Abbrechen" aus.

3.5.1.10 Disk formatieren

Durch die Formatierung wird eine Disk für das Speichern von Daten vorbereitet.

Achtung **Beim Formatieren werden alle auf der Disk(ette) gespeicherten Daten gelöscht. Formatieren Sie keine Disks, auf denen wichtige Daten gespeichert sind (z. B. Originalsystem- und Anwendungsprogrammdisketten).**

Wählen Sie das Piktogramm für die zu formatierende Diskette und anschließend "Disk formatieren" im Menü "Piktogramm" aus. Das in Abb. 3-8 dargestellte Fenster "Format" zeigt die aktuellen Informationen zur ausgewählten Disk an. In das zugehörige Texteingabefeld können Sie einen neuen Namen für den Datenträger eingeben.

Abb. 3-8. Fenster "Format"

Sie können vier Optionen auswählen (markieren): Einrichten eines Papierkorbs auf der Disk, Verwenden des Fast File System (FFS) beim Schreiben auf die Disk, Verwenden des internationalen Modus und Verwenden eines Verzeichnis-Cache. "Fast File System", "Internationaler Modus" und der Verzeichnis-Cache können nur für AmigaDOS-Disks angegeben werden. Disks, die mit der aktivierten Verzeichnis-Cache-Funktion formatiert wurden, können nur von Amigas gelesen werden, auf denen Version 3.0 der Workbench installiert ist.

Bei Auswahl von "Fast File System" kann der Amiga mehr Daten auf der Disk speichern. Außerdem arbeitet dieses System schneller als das Standarddateisystem. "Fast File System"-Disketten sind nicht kompatibel zu Workbench-Versionen vor 2.0. Deshalb dürfen Sie diesen Menüpunkt bei Disketten, die auch für Amigas vor Version 2 verwendet werden, nicht auswählen.

Wenn Sie den internationalen Modus aktivieren, werden Schwierigkeiten behoben, die sich durch die Groß-/Kleinschreibung internationaler Zeichen ergeben. Es empfiehlt sich, diese Option zu aktivieren. Der internationale Modus ist jedoch nicht kompatibel zu Workbench-Versionen vor 2.0. Deshalb dürfen Sie diesen Menüpunkt bei Disketten, die auch für Amigas vor Version 2 verwendet werden, nicht auswählen.

Durch die Auswahl des Verzeichnis-Cache wird das Öffnen von Schubladen, Dateiauswahlfenstern und Listen beschleunigt. Diese Option ist nicht die Vorgabe. Disks, bei denen der Verzeichnis-Cache verwendet wird, sind nicht kompatibel zu Workbench-Versionen vor 3.0. Deshalb dürfen Sie diesen Menüpunkt bei Disketten, die auch für Amigas vor Version 3 verwendet werden, nicht auswählen.

Das Feld "Schnell" kann nur zum erneuten Formatieren bereits formatierter Disks verwendet werden. Diese Option steht für neue Leerdisketten nicht zur Verfügung. Die Schnellformatierung nimmt weniger Zeit in Anspruch als eine vollständige Formatierung der Disk. Dabei werden jedoch keine Schreib-/Lesefehler festgestellt, die durch eine vollständige Formatierung behoben werden könnten.

Wird bei der Formatierung kein neuer Name für den Datenträger im Bildschirm "Format" eingegeben, wird "Leer" verwendet. Dieser Name kann über "Piktogramm umbenennen" nachträglich geändert werden.

3.5.1.11 Formatieren von Festplatten

Unter folgenden Voraussetzungen müssen Sie Ihre Festplatte evtl. formatieren:

- nach Einbau einer neuen nicht formatierten Festplatte
- bei einem nicht behebbaren schwerwiegenden Festplattenfehler
- wenn die Festplatte fragmentiert ist
- nach Ändern der Partitionierung
- nach Kauf einer aktualisierten Version des Betriebssystems

Erstellen Sie Sicherungskopien aller wichtigen Dateien, bevor Sie die Festplatte neu partitionieren.

Die RAM-Disk kann nicht formatiert werden. Wenn Sie versehentlich die RAM-Disk zum Formatieren auswählen, erscheint ein Dialogfenster mit der Meldung, daß ein Formatierungsfehler aufgetreten ist. Sie werden aufgefordert, "Abbrechen" auszuwählen.

Wenn Sie mehrere Festplattenpiktogramme auswählen, wird die entsprechende Anzahl an Formatierungsfenstern ("Format") geöffnet, sobald Sie "Disk formatieren" im Menü "Piktogramm" auswählen. Die Fenster überlappen sich, so daß anfänglich nur ein Fenster sichtbar ist. Ziehen Sie die Fenster, so daß alle Fenster im Anzeigebereich erscheinen. Bevor Sie weitere Schritte zur Formatierung ausführen, überprüfen Sie in den Feldern "Aktuelle Information", ob die gewünschten Geräte- und Datenträgernamen angezeigt werden.

Achtung **Überprüfen Sie die Geräte- und Datenträgernamen sehr sorgfältig. Sollten Sie versehentlich anstelle einer Diskette Ihre Festplatte neu formatieren, gehen alle darauf gespeicherten Daten verloren.**

3.5.1.12 Formatieren von Disketten

Der Amiga akzeptiert keine unformatierten Disketten. Daher müssen Sie Leerdisketten formatieren, bevor Daten auf sie geschrieben werden können. Disketten können jederzeit formatiert werden, auch wenn gerade mehrere Awendungsprogramme vom Rechner ausgeführt werden.

Zur Feststellung, ob eine Diskette formatiert ist, legen Sie diese in ein Diskettenlaufwerk ein. Überprüfen Sie anschließend das auf dem Workbench-Bildschirm angezeigte Diskettenpiktogramm. Wenn der Amiga die Diskette nicht akzeptiert, erscheinen vier Fragezeichen (????) hinter der Laufwerksbezeichnung unter dem Piktogramm.

Gehen Sie zum Formatieren einer Leerdiskette wie folgt vor:

1. Schalten Sie den Schreibschutz der Diskette aus (Kunststoffschieber) und legen Sie sie in ein Diskettenlaufwerk ein.
2. Wählen Sie im Workbench-Bildschirm das zugehörige Piktogramm aus.
3. Halten Sie die Menütaste gedrückt und zeigen Sie auf das Menü "Piktogramm". Fahren Sie den Zeiger auf den Menüpunkt "Disk formatieren" und lassen Sie die Menütaste los.
4. Wenn Ihr Amiga über eine Festplatte verfügt, fahren Sie mit Schritt 7 fort. Ist Ihr Amiga nicht mit einer Festplatte ausgestattet, legen Sie nach der entsprechenden Aufforderung die Workbench-Diskette in ein Laufwerk ein.
5. Nach Laden des Formatierungsprogramms von der Workbench-Diskette nehmen Sie die Diskette aus dem Laufwerk.
6. Nach der entsprechenden Aufforderung legen Sie eine Leerdiskette in ein Laufwerk ein und wählen Sie "Weiter" aus.
7. Ändern Sie im Fenster "Format" den Standarddatenträgernamen "Leer" in den gewünschten Namen. Legen Sie fest, ob der Papierkorb auf der Disk eingerichtet werden soll. Außerdem können Sie "FastFileSystem" auswählen und den internationalen Modus einstellen. Anschließend wählen Sie "Formatieren" aus.

8. Daraufhin erscheint ein Dialogfenster mit der Warnung, daß bei Fortsetzen des Formatierungsvorgangs alle Daten verloren gehen. Wählen Sie "Weiter" oder "Abbrechen" aus. Wenn Sie eine Festplattenpartition mit mehr als 5 MB formatieren, müssen Sie die Formatierung in einem weiteren Dialogfenster bestätigen.
9. Während der Formatierung erscheint ein Fenster, in dem angezeigt wird, wieviel Prozent der Formatierung bereits ausgeführt wurden. Wenn Sie in diesem Fenster "Abbrechen" auswählen, wird der Formatierungsvorgang abgebrochen.

Eine nur teilweise formatierte Disk kann nicht verwendet werden.

3.5.1.13 Papierkorb leeren

Über den Menüpunkt "Papierkorb leeren" wird der Inhalt des Papierkorbs endgültig gelöscht. Ziehen Sie zur Verwendung des Papierkorbs das gewünschte Piktogramm auf den Papierkorb und lassen Sie anschließend die Auswahltaste los. Daraufhin wird das Piktogramm in der Papierkorbschublade gespeichert, bis es über "Papierkorb leeren" endgültig gelöscht wird.

Gehen Sie wie folgt vor, um ein Piktogramm mit Hilfe von "Papierkorb leeren" zu löschen:

1. Ziehen Sie das Piktogramm auf den Papierkorb und lassen Sie die Auswahltaste los. Beim Öffnen des Papierkorbs erscheint das Piktogramm im Fenster "Papierkorb".
2. Überprüfen Sie, ob der Papierkorb ausgewählt ist (der Deckel muß geöffnet sein). Anschließend wählen Sie "Papierkorb leeren" im Menü "Piktogramm" aus. Der Inhalt des Papierkorbs wird dadurch endgültig gelöscht.

Solange der Papierkorb nicht geleert wird, können Sie Piktogramme jederzeit aus dem Papierkorb zurückholen. Öffnen Sie dazu das Fenster "Papierkorb" und ziehen Sie das gewünschte Piktogramm in ein anderes Fenster. Bevor Sie den Menüpunkt "Papierkorb leeren" auswählen, können Sie dessen Inhalt mit Hilfe von "Inhalt anzeigen alle Dateien" überprüfen.

Für den Papierkorb gelten folgende Regeln:

- Piktogramme können nur auf einen Papierkorb auf dem selben Datenträger verschoben werden.
- Disks können nicht über den Papierkorb gelöscht werden.
- Der Papierkorb kann nicht in eine Schublade verschoben werden.
- Der Papierkorb kann nicht über den Menüpunkt "Löschen" gelöscht werden.

3.5.2 Merkmale für Piktogramme

Über "Merkmale" (engl. "Tool Types") können Sie Parameter für ein Programm eingeben. Merkmale werden in der Regel im Format SCHLÜSSELWORT = Argument eingegeben. Die Groß- und Kleinschreibung wird dabei nicht berücksichtigt. In einem Merkmalseintrag dürfen Sie keine Leerzeichen verwenden.

Wenn Sie die Merkmale eines Programms ändern, werden die Änderungen bei der nächsten Ausführung des Programms wirksam. Die Merkmale eines Piktogramms finden Sie im zugehörigen Fenster "Information".

Gehen Sie zur Verwendung von "Merkmalen" wie folgt vor:

1. Wählen Sie das gewünschte Piktogramm aus.
2. Wählen Sie "Informationen" im Menü "Piktogramm" aus.

Im daraufhin angezeigten Fenster können Sie im zugehörigen Feld Merkmale hinzufügen, löschen oder ändern.

Zur Erhöhung der Benutzerfreundlichkeit sind bei Workbench-Programmen in der Regel die verfügbaren Merkmale bereits eingegeben. Die wahlweise anzugebenden Merkmale bzw. die Merkmale, über die keine Standardwerte eingestellt werden, sind inaktiviert oder auf Kommentar gesetzt. Auf Kommentar gesetzte Merkmale sind eingeklammert und werden beim Öffnen des Piktogramms ignoriert.

3.5.2.1 Aktivieren von Merkmalen

Entfernen Sie zum Aktivieren von Merkmalen die sie umschließenden Klammern. Enthält ein Merkmal einen Parameter mit spitzen Klammern, müssen Sie den Parameter einschließlich der Klammern durch den/die erforderliche/n Wert/Option ersetzen.

3.5.2.2 Ändern eines Merkmals

1. Wählen Sie das gewünschte Piktogramm und anschließend "Informationen" im Menü "Piktogramm" aus.
2. Wählen Sie das zu ändernde Merkmal aus der Liste aus. Daraufhin wird es in das Texteingabefeld unter dem Feld "Merkmale" kopiert.
3. Edieren Sie den Text im Texteingabefeld und drücken Sie die Eingabetaste.
4. Führen Sie alle gewünschten Änderungen durch. Anschließend wählen Sie "Speichern" aus, um das Fenster "Information" zu schließen.

3.5.2.3 Hinzufügen eines Merkmals

1. Wählen Sie das gewünschte Piktogramm und anschließend "Informationen" im Menü "Piktogramm" aus.
2. Wählen Sie das Feld "Neu" aus.
3. Geben Sie das neue Merkmal ein und drücken Sie die Eingabetaste.

   Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3 für alle hinzuzufügenden Merkmale.
4. Wählen Sie zum Speichern der neuen Daten "Speichern" aus. Sollen die Änderungen nicht gespeichert werden, wählen Sie "Abbrechen" oder das Schließsymbol des Fensters aus.

3.5.2.4 Löschen eines Merkmals

1. Wählen Sie das gewünschte Piktogramm und anschließend "Informationen" im Menü "Piktogramm" aus.
2. Wählen Sie das zu löschende Merkmal aus.
3. Wählen Sie "Löschen" aus.

   Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3 für alle zu löschenden Merkmale.
4. Wählen Sie zum Speichern der neuen Daten "Speichern" aus. Sollen die Änderungen nicht gespeichert werden, wählen Sie "Abbrechen" oder das Schließsymbol des Fensters aus.

Anmerkung Sind Merkmale vorübergehend nicht erforderlich, empfiehlt es sich, sie nur auf Kommentar zu setzen (inaktivieren durch Einklammern) und nicht zu löschen. Dadurch können Sie die Merkmale bei Bedarf ohne Mühe wieder aktivieren.

3.6 Dialogfenster

Dialogfenster sind kleine Fenster, in denen Sie zu bestimmten Eingaben oder Aktionen aufgefordert werden. Befolgen Sie die in den Fenstern angegebenen Anweisungen, um die Arbeit fortsetzen zu können. Menüpunkte, über die Dialogfenster aufgerufen werden, sind durch "Ellipsen" (...) markiert.

3.6.1 Aktionsdialogfenster

In Aktionsdialogfenstern werden Sie aufgefordert, eines der folgenden Aktionssymbole auszuwählen, um den Vorgang fortzusetzen oder abzubrechen: OK, Weiter, Wiederholen, Abbrechen. In Abb. 3-9 ist ein Aktionsdialogfenster dargestellt.



Abb. 3-9. Aktionsdialogfenster

Tastaturkurzbefehl: Drücken Sie zum Fortsetzen des Vorgangs ("OK", "Weiter" oder "Wiederholen") die linke Amiga-Taste-V, zum Abbrechen des Vorgangs die linke Amiga-Taste-B.

3.6.2 Meldungsdialogfenster

Meldungsdialogfenster enthalten Informationen über Vorgänge im System oder Programm. Zur Bestätigung müssen Sie ein Symbol anklicken.

3.6.3 Texteingabefenster

In Texteingabefenstern werden Sie aufgefordert, Text in ein Texteingabefeld einzugeben (siehe Abb. 3-10). Das Texteingabefeld ist automatisch ausgewählt, und der eingegebene Text wird an der Cursorposition eingefügt.

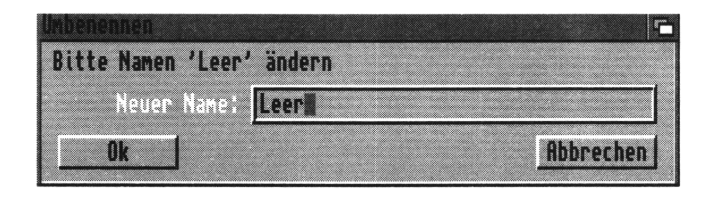


Abb. 3-10. Texteingabefenster

3.6.4 Dateiauswahlfenster

In Dateiauswahlfenstern können Sie den Namen einer zu öffnenden bzw. zu speichernden Datei auswählen oder eingeben. In Abb. 3-11 ist ein Dateiauswahlfenster dargestellt.



Abb. 3-11. Dateiauswahlfenster

Ein Dateiauswahlfenster enthält eine Auswahlliste mit Dateien und Schubladen sowie mehrere Symbole zum Lokalisieren der gewünschten Datei. Durch Ziehen der Rolleiste oder Auswählen der Rollpfeile können Sie durch die gesamte Liste blättern. Befindet sich Ihre Datei in einer anderen Schublade oder auf einer anderen Disk, können Sie Ihre Datei mit Hilfe der entsprechenden Symbole lokalisieren.

Wählen Sie "Laufw." aus, um eine Liste der verfügbaren Diskettenlaufwerke und Festplattenpartitionen mit den zugeordneten Verzeichnissen aufzurufen. Klicken Sie zum Auflisten der auf einer Disk gespeicherten Dateien und Schubladen den gewünschten Namen an. Zum Aufrufen des Inhalts einer Schublade klicken Sie den zugehörigen Namen an. Zusätzlich zu den Datenträger-, Schubladen- und Dateinamen werden in der Auswahlliste die Dateigröße (in Byte), Datum und Uhrzeit der Erstellung/letzten Änderung der Datei oder Schublade sowie die Datenträgerstatistik (Füllstand des

Datenträgers) angezeigt. Mit Hilfe des Größensymbols können Sie dieses Dialogfenster verbreitern, damit alle Informationen im Anzeigebereich erscheinen.

Wählen Sie "Mutterv." aus, um das jeweils übergeordnete Verzeichnis aufzurufen. Handelt es sich bei der aktuellen Schublade um das Hauptverzeichnis eines bestimmten Datenträgers, werden bei Auswahl von "Laufw." und "Mutterv." dieselben Daten aufgerufen.

Nach Auswahl der gewünschten Datei (oder Eingabe des Dateinamens in das Feld "Datei") wählen Sie zum Laden/Speichern der Datei "OK" aus oder drücken die Eingabetaste. In einem Dialogfenster zum Laden oder Öffnen einer Datei können Sie die Datei auch durch Doppelklicken (Mausbefehl) auf den Dateinamen aufrufen. (In einem Dialogfenster zum Speichern, das durch die Invertierung der Farben in der Auswahlliste gekennzeichnet ist, können Sie diesen Mauskurzbefehl (Doppelklicken) nicht zum Speichern verwenden.)

Ein zusätzliches Feld ermöglicht Ihnen die Verwendung von AmigaDOS-Namensmustern, über die Sie die Dateiauswahlliste einschränken können. Benutzer, die sich mit AmigaDOS-Namensmustern auskennen, können eigene Namensmuster eingeben.

Das Standarddateiauswahlfenster des Amiga verfügt über ein Menü "Steuerung" mit acht Menüpunkten. Die Felder "Letzter Name" und "Nächster Name" bewegen sich in der Auswahlliste nach oben bzw. nach unten. (Mit Hilfe der Pfeiltasten nach unten bzw. nach oben oder den Tastaturkurzbefehlen in Verbindung mit der rechten Amiga-Taste können Sie durch die Auswahlliste blättern.) Der aktuelle Name erscheint im Texteingabefeld "Datei". Handelt es sich beim aktuellen Namen um einen Dateinamen, wird dieser in der Liste durch einen Balken hervorgehoben.

Bei Auswahl von "Zurück auf Vorgabe" erscheinen wieder der Inhalt der Dateiauswahlliste und des Texteingabefelds, der beim Öffnen des Dialogfensters angezeigt wurde.

Die Menüpunkte "Mutterverzeichnis", "Datenträger", "OK" und "Abbrechen" haben dieselbe Funktion wie die gleichnamigen Aktionssymbole.

Über den Menüpunkt "Löschen" können Sie Dateien aus der Dateiauswahlliste löschen. Wählen Sie den gewünschten Dateinamen aus oder geben sie ihn in das Texteingabefeld ein. Anschließend wählen Sie "Löschen" aus. In einem Dialogfenster werden Sie zur Bestätigung des Löschvorgangs aufgefordert. Wählen Sie zum Löschen "OK" oder zum Abbrechen des Löschvorgangs "Abbrechen" aus.

3.6.5 Zeichensatz-Auswahlfenster

In Zeichensatz-Auswahlfenstern sind die in Ihrem System verfügbaren Zeichensätze (Fonts) aufgeführt. Abb. 3-12 zeigt ein Zeichensatz-Auswahlfenster.



Abb. 3-12. Zeichensatz-Auswahlfenster

Zeichensätze sind Alphabete mit Zeichen, die über dasselbe Schriftbild verfügen. Mit Hilfe von Zeichensatz-Auswahlfenstern können Sie in einigen Anwendungsprogrammen den gewünschten Zeichensatz, die Schriftgröße (in Punkt) und Attribute (normal, fett, kursiv oder unterstrichen) sowie die Farben für Text und/oder Hintergrund auswählen.

3.6.6 Bildschirmmodus-Auswahlfenster

Bildschirmmodus-Auswahlfenster sind in derselben Weise zu verwenden wie der Bildschirmmodus-Voreinsteller (ScreenMode). Detaillierte Informationen zu diesem Thema finden Sie in Kapitel 5.5 *"Bildschirmmodus-Voreinsteller (ScreenMode)"*.

Kapitel 4

Workbench

In diesem Kapitel wird die Amiga-Workbench beschrieben. Dabei handelt es sich um eine auf Piktogrammen basierende Umgebung, in der Sie zum Aufrufen von Befehlen grafische Symbole mit der Maus anklicken, anstatt diese Befehle über die Tastatur einzugeben. Dabei werden folgende Themen behandelt:

- Workbench-Bildschirm
- Workbench-Fenster
- Workbench-Menü
- Workbench-Programme

4.1 Workbench-Bildschirm

Der in Abb. 4-1 dargestellte Bildschirm ist der Hauptanzeigebereich Ihres Computers. Auf diesem Bildschirm erscheinen Piktogramme und andere Fenster.

Der Workbench-Bildschirm ist durch die Amiga-Workbench-Titelleiste am oberen Rand des Bildschirms gekennzeichnet. In dieser Titelleiste wird das Chip-RAM (Grafikspeicher) und sonstiger Speicher (Fast-RAM) in Byte angezeigt.

Der Amiga stellt Ihnen Voreinsteller-Programme (siehe Kapitel 5) zur Verfügung, über die Sie den Workbench-Bildschirm Ihren Wünschen entsprechend ändern können. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, einen besonders großen "virtuellen" Workbench-Bildschirm zu definieren, der größer ist als der übliche Anzeigebereich und mehr Platz für Fenster bietet.

4.1.1 Workbench-Fenster

Nach dem Starten Ihres Amiga füllt das Workbench-Fenster den gesamten Workbench-Bildschirm aus. Dieses Fenster enthält Piktogramme für Disketten, die in einem Laufwerk eingelegt sind, für die RAM-Disk und für weitere Piktogramme, die durch die Systemkonfiguration festgelegt sind.

Obwohl das Workbench-Fenster in Aussehen und Funktionsweise keine Unterschiede zu Fenstern für Anweisungen aufweist, ist es eine wesentliche Komponente des Workbench-Bildschirms.

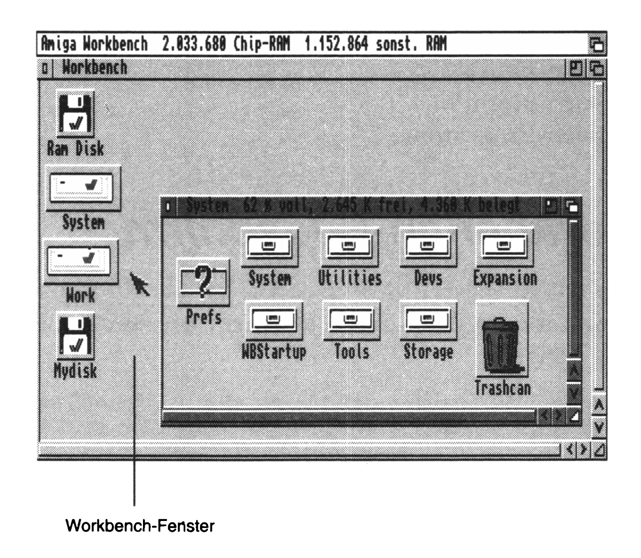


Abb. 4-1. Workbench-Bildschirm

4.2 Workbench-Menü

Das Workbench-Menü enthält allgemeine Workbench-Optionen und Optionen für Fenster, die auf dem Workbench-Bildschirm geöffnet sind. Sie können das Workbench-Menü z. B. verwenden, um das Aussehen des Bildschirms zu aktualisieren oder die Version der Betriebssystemsoftware abzufragen.

Im Workbench-Menü können Sie folgende Menüpunkte auswählen:

4.2.1 Workbench als Hintergrund AB

Über den Menüpunkt "Workbench als Hintergrund" können Sie den Anzeigebereich des Workbench-Bildschirms für Fenster und Piktogramme vergrößern. Wenn Sie diesen Menüpunkt aktivieren, wird das normale Workbench-Fenster in ein spezielles rahmenloses Fenster umgewandelt, das sich stets hinter allen geöffneten Workbench-Fenstern befindet.

Nach Auswahl von "Workbench als Hintergrund" werden die Rahmen des Workbench-Fensters entfernt, so daß die Piktogramme auf dem Workbench-Bildschirm nicht durch ein Fenster eingeschlossen zu sein scheinen. Durch erneutes Auswählen von "Workbench als Hintergrund" wird das Normalfenster wiederhergestellt. Durch Ausschalten bzw. Neustarten Ihres Rechners wird die Option "Workbench als Hintergrund" inaktiviert. Soll die jeweilige Auswahl gespeichert werden, müssen Sie "Fixieren" im Menü "Fenster" auswählen.

4.2.2 Befehl ausführen ÆE

Anmerkung Dieser Menüpunkt ist für erfahrene AmigaDOS-Benutzer gedacht.

Nach Auswahl von "Befehl ausführen" können AmigaDOS-Befehle ohne Öffnen eines Shell-Fensters aufgerufen werden. Abb. 4-2 zeigt das Dialogfenster "Befehl ausführen".

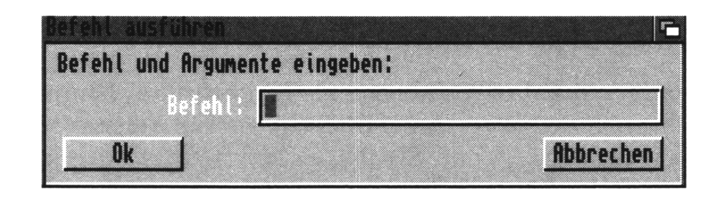


Abb. 4-2. Dialogfenster "Befehl ausführen"

Geben Sie den Befehl und alle erforderlichen Argumente in das Dialogfenster ein.

Im Vordergrund des Bildschirms wird automatisch ein Workbench-Ausgabefenster geöffnet, wenn der Befehl Daten ausgibt. Dieses Fenster verbleibt auf dem Bildschirm, bis Sie das zugehörige Schließsymbol auswählen. Das aktuelle Verzeichnis für einen durch "Befehl ausführen" aktivierten Vorgang ist RAM:.

4.2.3 Bild neu aufbauen

Bei Auswahl von "Bild neu aufbauen" werden alle auf dem Workbench-Bildschirm geöffneten Workbench-Fenster neu angezeigt. Verwenden Sie diesen Menüpunkt im Falle von Störungen der Workbench-Anzeige. Wird dadurch das ordnungs-gemäße Aussehen der Fenster nicht wiederhergestellt, müssen Sie den Rechner neu starten.

4.2.4 Alles aktualisieren

Wenn Sie "Alles aktualisieren" auswählen, wird jedes geöffnete Workbench-Fenster erneut geöffnet. Daraufhin wird in den Fenstern der jeweils aktuelle Status angezeigt.

Anmerkung: Sind mehrere Fenster geöffnet und haben Sie den Inhalt einer Disk über die Shell oder ein Anwendungsprogramm geändert, werden diese Änderungen ggf. erst angezeigt, wenn Sie die Fenster schließen und wieder öffnen oder den Menüpunkt "Alles aktualisieren" auswählen.

4.2.5 Letzte Meldung anzeigen

Bei Auswahl von "Letzte Meldung anzeigen" werden die letzten Daten bzw. die letzte Fehlermeldung wiederhergestellt, die in der Bildschirm-Titelleiste angezeigt wurden.

4.2.6 Version, Copyright

Über den Menüpunkt "Version, Copyright" wird ein Dialogfenster mit den internen Versionsnummern der Workbench und der Kickstart-Software geöffnet. Darüber hinaus enthält dieses Fenster Copyright-Informationen. Wählen Sie zum Schließen des Dialogfensters "OK" aus.

4.2.7 Verlassen AQ

Bei Auswahl von "Verlassen" werden alle Workbench-Vorgänge beendet und davon belegtes RAM freigegeben. Die Workbench wird nicht geschlossen, wenn gerade Programme ausgeführt werden, auch wenn sie keine Fenster öffnen oder sich in der Schublade "WBStartup" befinden.

Bei Verwendung von "Verlassen" können nur Disk-, Schubladen- und Shell-Fenster geöffnet bleiben. Sobald Sie "OK" im Dialogfenster "Verlassen" auswählen, besteht die Verbindung zum Amiga nur noch über ein Shell-Fenster. Sie können das Shell-Piktogramm in der Schublade "System" öffnen, um vor Verlassen der Workbench ein Shell-Fenster zu öffnen.

Gehen Sie wie folgt vor, um zur Workbench zurückzukehren: Geben Sie hinter der Shell-Eingabeaufforderung "LOADWB" (Workbench laden) ein. Anschließend drücken Sie die Eingabetaste. Ist kein Shell-Fenster geöffnet, müssen Sie den Rechner neu starten, um zur Workbench zurückzukehren.

Das Schließsymbol des Workbench-Fensters hat dieselbe Funktion wie der Menüpunkt "Verlassen".

4.3 Workbench-Programme

Das Disk-Fenster der Workbench enthält mehrere Schubladen mit System- und Hilfsprogrammdateien.

Diese Schubladen haben folgende Namen:

- System
- Utilities (Hilfsprogramme)
- Devs/Storage (Geräte/Vorrat)
- WBStartup (Workbenchstart)
- Expansion (Erweiterungen)
- Tools (Dienstprogramme)

4.3.1 Schublade "System"

Die Schublade "System" enthält Programme zur Steuerung der Systemfunktionen. Einige dieser Programme ermöglichen den Zugriff auf zusätzliche Programmumgebungen des Amiga, z. B. AmigaDOS oder ARexx.



4.3.1.1 FixFonts

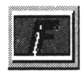
Verwenden Sie FixFonts, nachdem Sie Zeichensätze in der Schublade "Fonts" (Zeichensätze) hinzugefügt bzw. aus dieser Schublade gelöscht haben.

Weitere Informationen zu Zeichensätzen und FixFonts finden Sie in Kapitel 8.1 *"Zeichensätze"* und 8.5 *"FixFonts"*.



4.3.1.2 Format

Das zugehörige Programm dient zum Formatieren einer Disk. Führen Sie dieselben Arbeitsschritte wie beim Formatieren mit Hilfe des Menüpunkts "Disk formatieren" aus (siehe Kapitel 3.5.1.10 *"Disk formatieren"*).



4.3.1.3 Intellifont

Das zugehörige Programm dient zur Installation von Intellifont Umrißzeichensätzen. Weitere Informationen zum Programm "Intellifont" und Zeichensätzen finden Sie in Kapitel 8.6 *"Intellifont"*.

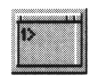


4.3.1.4 NoFastMem (Kein Fast-RAM)

Einige ältere Programm werden ggf. nicht ordnungsgemäß ausgeführt, wenn auf dem Amiga neben dem Chip-RAM (Grafikspeicher) Fast-RAM vorhanden ist. Wenn Sie in diesen Fällen das Piktogramm "NoFastMem" doppelt anklicken, kann der Amiga nur auf den verfügbaren Grafikspeicher zugreifen. In der Workbench-Titelleiste wird für "sonst. RAM" der Wert 0 (Null) angezeigt. Das Piktogramm hat eine Umschaltfunktion. Klicken Sie das Piktogramm "NoFastMem" erneut doppelt an, damit das System wieder auf das Fast-RAM zugreifen kann. Bei Verwendung dieses Piktogramms wird kein Fenster geöffnet.

4.3.1.5 RexxMast

RexxMast ist der Interpreter für die wahlweise zu verwendende ARexx-Programmiersprache. Klicken Sie zur Verwendung von RexxMast das Piktogramm doppelt an. Soll RexxMast bei jedem Rechnerstart automatisch gestartet werden, ziehen Sie das Piktogramm in die Schublade "WBStartup".



4.3.1.6 Shell

Dieses Piktogramm dient zum Öffnen eines Amiga-Shell-Fensters. Über dieses Fenster können Sie vollständig auf die AmigaDOS-Befehlszeilenumgebung zugreifen.

4.3.2 Schublade "Utilities" (Hilfsprogramme)

Die Schublade "Utilities" (Hilfsprogramme) enthält alle Programme, die bei der Verwendung Ihres Amiga nützlich, aber nicht unbedingt erforderlich sind.



4.3.2.1 Clock (Uhr)

Mit Hilfe von "Clock" können das Datum und die Uhrzeit auf dem Workbench-Bildschirm angezeigt werden. Sie können dieses Programm auch als Wecker verwenden, der zum angegebenen Zeitpunkt ein Signal ausgibt.

Wenn Sie das Piktogramm auswählen, wird eine Uhr mit einem runden (analogen) Ziffernblatt angezeigt. Ist die Uhrzeit nicht richtig eingestellt, können Sie die Uhrzeit über das Programm "Zeit-Voreinsteller" (Piktogramm "Time" in der Schublade "Prefs") ändern. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie in Kapitel 5.3 *"Zeit-Voreinsteller (Time)"*.

Das Programm "Clock" verfügt über zwei Menüs zum Ändern der Anzeige und der Einstellungen: "Projekt" und "Einstellungen".

Im Menü "Projekt" können Sie den Anzeigemodus für die Uhr auswählen oder durch Auswahl von "Beenden" angeben, daß die Uhr vom Bildschirm entfernt werden soll. Der Standardanzeigemodus ist "Analog". Die Größe der Uhr kann geändert werden. Bei Auswahl von "Digital" erscheint eine Uhr mit Digitalanzeige. Diese Uhr hat dieselbe Höhe wie die Titelleiste. (Die Ziffern werden mit dem Bildschirmzeichensatz dargestellt.)

Das Menü "Einstellungen" stellt Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:

Anzeigen des Datums — Anzeigen des Datums unter der analogen Uhr. Bei der digitalen Anzeige werden abwechselnd Datum und Uhrzeit angezeigt. Bei Standardeinstellung wird das Datum nicht angezeigt.

Anzeigen der Sekunden — Anzeigen eines Sekundenzeigers auf der analogen Uhr. Bei Standardeinstellung werden keine Sekunden angezeigt. Bei der digitalen Uhr steht dieser Menüpunkt nicht zur Verfügung. Dasselbe kann aber mit dem folgenden erreicht werden:

Anzeigen der Uhr im 24-Stunden-Format — Anzeigen der Uhrzeit im 12- oder 24-Stunden-Format mit oder ohne Sekunden. Dieser Menüpunkt steht nur für die digitale Uhr zur Verfügung.

Stellen des Weckers — Einstellen des Zeitpunkts für ein aktustisches Signal. Da es sich um ein akustisches Signal handelt, muß Ihr Amiga für diese Funktion über Audioaussgabe verfügen.

Gehen Sie zum Einstellen des Weckers wie folgt vor:

1. Wählen Sie "Wecker stellen" aus.

2. Ziehen Sie zum Einstellen der Uhrzeit die Schieberegler für Stunden und Minuten an die gewünschte Position. Beim Ziehen nach rechts wird der Wert erhöht, beim Ziehen nach links verkleinert.

3. Wenn im Dialogfenster die gewünschte Alarm-/Weckzeit angezeigt wird, wählen Sie "Benutzen" aus. Wählen Sie "Abbrechen" aus, um zur vorherigen Einstellung zurückzukehren und das Fenster zu verlassen.
4. Wählen Sie zum Aktivieren des Weckers den Menüpunkt "Wecker" aus.

Die Weckfunktion bleibt aktiviert und es wird täglich zur gleichen Zeit ein aktustisches Signal ausgegeben, solange "Wecker" ausgewählt ist und die Uhr auf dem Bildschirm angezeigt wird. Zur Verwendung der Weckfunktion muß die Uhr laufen. Wenn Sie das Programm "Clock" (Uhr) erneut öffnen, müssen Sie die Weckzeit neu einstellen.

Sie können die Einstellungen im Menü "Einstellungen" mit dem Menüpunkt "Einstellung speichern" speichern.

Merkmale

Über die Felder "Merkmale" im Fenster "Information" des Piktogramms "Clock" (Uhr) können Sie Menü-, Größen- und Positionseinstellungen der Uhr speichern. Folgende Merkmale sind zulässig:

DIGITAL	Öffnen der Uhr im digitalen Modus
24HOUR	Öffnen der Uhr im 24-Stunden-Format
SECONDS	Anzeigen der Sekunden
DATE	Anzeigen des Datums
LEFT= <n>	Öffnen der Uhr <n> Bildpunkte vom linken Bildschirmrand entfernt
TOP= <n>	Öffnen der Uhr <n> Bildpunkte vom oberen Rand des Bildschirms entfernt
WIDTH= <n>	Breite der Uhr = <n> Bildpunkte (wird bei digitaler Uhr ignoriert)
HEIGHT= <n>	Höhe der Uhr = <n> Bildpunkte (wird bei digitaler Uhr ignoriert)
FORMAT= <n>	Voreinstellen der digitalen Uhr auf das angegebene Format: <n> = 0-5.

4.3.2.3 More (Mehr)

Über das Piktogramm "More" können ASCII-Textdateien auf dem Workbench-Bildschirm angezeigt werden.

Zum Durchblättern der Anzeige "More" können Sie folgende Tasten verwenden:

Leertaste	Anzeigen der nächsten Seite.
Rücktaste	Anzeigen der vorherigen Seite.
Eingabetaste	Anzeigen der nächsten Zeile.
<	Anzeigen der ersten Seite.
>	Anzeigen der letzten Seite.
%n	Aufrufen eines Dateibereichs nach ungefähr n% der angegebenen Datei. Bei Angabe von %60 erscheint ein Bereich nach 60 % der Datei.
Ctrl-L	Aktualisieren des Fensters (empfiehlt sich nach Vergrößerung der Anzeige "More").
/text	Suchen nach dem hinter dem Schrägstrich (/) eingegebenen Text. Groß- und Kleinschreibung wird berücksichtigt.
.text	Suchen nach dem hinter dem Punkt (.) eingegebenen Text. Groß- und Kleinschreibung wird nicht berücksichtigt.
N	Aufrufen der nächsten Textstelle mit dem zuvor gesuchten Text.
H	Hilfe (Anzeigen einer mit der vorliegenden Liste vergleichbaren Liste).
Q	Verlassen des Programms.
Ctrl-C	Verlassen des Programms.
Umschalttaste-E	Bearbeiten der Datei mit dem in ENV:editor eingestellten Textverarbeitungsprogramm.

Ist die letzte Seite erreicht, erscheint am unteren Rand der Anzeige eine Dateiendemeldung. Dücken Sie zum Verlassen des Programms "More" die Leertaste.

Das Programm "More" kann nach Text in beliebigem Format suchen. Sie können angeben, ob bei der Suche die Groß- und Kleinschreibung berücksichtigt werden soll. Ist dies nicht der Fall, sucht das Programm nur nach der Zeichenfolge, d. h. beim Suchwort "More" findet es beispielsweise "More", "MORE", "more" oder "mOre". Soll die Groß- und Kleinschreibung berücksichtigt werden, findet das Programm nur die Wörter, die der eingegebenen Schreibweise exakt entsprechen. Wenn Sie z. B. das Wort nur mit Großbuchstaben eingeben, sucht das Programm nur nach der Zeichenfolge in Großbuchstaben.

4.3.2.4 MultiView



Über das Programm "MultiView" können Dateien angezeigt werden (z. B. Bilddateien, Textdateien, AmigaGuide-Hilfedateien, Tondateien und Animationsdateien). Weitere Informationen zu den bei MultiView verwendeten Datentypen finden Sie in Kapitel 4.3.5.2.



Abb. 4-3. Dialogfenster "MultiView"

Sie können Dateien mit dem Dateiauswahlfenster in MultiView laden oder indem Sie Piktogramme auf das von MultiView ziehen. Folgende Symbole erscheinen im Dateiauswahlfenster für MultiView:

Muster	Sucht nach einem Namensmuster.
Schublade	Zeigt die ausgewählte Schublade an.
Datei	Zeigt den Namen der ausgewählten Datei an.
Öffnen	Öffnet die ausgewählte Datei.
Laufw.	Zeigt die verfügbaren Datenträger an, aus denen Sie eine Datei auswählen können.
Mutterv.	Kehrt zum übergeordneten bzw. zum zuletzt aufgerufenen Verzeichnis zurück.
Abbruch	Bricht MultiView ab, ohne eine Datei zu öffnen.

Bewegen Sie sich mit den Fenstersymbolen, Rolleisten und Schiebereglern auf dem Anzeigefenster durch die aktuelle Dateiliste.

MultiView hat die vier Menüs "Projekt", "Bearbeiten", "Fenster" und "Einstellungen".

Menü 'Projekt"

Öffnen	Öffnet ein Dateiauswahlfenster.
Speichern als	Speichert ein Objekt als ILBM- oder Textdatei.
Drucken	Druckt die ausgewählten Blöcke bzw. Dateien aus.
Über	Zeigt Informationen über die MultiView-Version und den Typ des aktuellen Dokuments an.
Beenden	Verläßt Mulitview.

Menü 'Bearbeiten"

Markieren	Schaltet den Auswahlcursor ein, mit dem Sie einen rechteckigen Block markieren können (nur in Bilddateien).
Kopieren	Kopiert den ausgewählten Block in die Zwischenablage. Die Markierung wird aufgehoben. Wenn kein Block ausgewählt ist, wird die ganze Datei kopiert.
Alles auswählen	Wählt die ganze Datei aus.
Auswahl löschen	Hebt die Markierung des ausgewählten Blocks auf, ohne ihn zu kopieren oder zu drucken.

Menü 'Fenster"

minimal	Verringert die Fenstergröße auf ein Minimum.
normal	Paßt die Fenstergröße dem Inhalt an.
maximal	Vergrößert das Fenster auf Bildschirmgröße.

Menü 'Einstellungen"

Speichern als Vorgabe	Speichert Größe und Lage des Fensters.

Merkmale

MultiView unterstützt folgende Merkmale:

CLIPBOARD	Zeigt die Zwischenablage anstatt der Datei an.
CLIPUNIT= <Zahl>	Gibt die Einheit für die Zwischenablage an, wenn das Schlüsselwort CLIPBOARD verwendet wird. Der Bereich reicht von 0 bis 255. Die Vorgabe ist 0.
SCREEN	Zeigt das Objekt auf einem separaten Bildschirm an. Dabei wird die durch das Objekt vorgegebene Umgebung verwendet. Wenn z. B. ein ILBM-Objekt "LowRes" ist, wird der Bildschirm entsprechend angepaßt.
PUBSCREEN= <Name>	Öffnet das Fenster auf dem angegebenen öffentlichen Bildschirm.
FONTNAME= <Name>	Für Textobjekte zu verwendende Schriftart. Beachten Sie, daß die Erweiterung ".font" nicht angegeben werden darf.
FONTSIZE= <Zahl>	Für Textobjekte zu verwendende Schriftartgröße in Punkt.
BOOKMARK	Springt zum Objekt und zur Position, die durch BOOKMARK (Lesezeichen) vorgegeben ist.
BACKDROP	Gibt an, daß das Fenster ein Hintergrundfenster sein soll.
WINDOW	Öffnet das MultiView-Fenster ohne Objekt, so daß es in das Verzeichnis "WBStartup" gestellt werden kann.

4.3.3 Schublade "WBStartup" (Workbenchstart)

Die Schublade "WBStartup" ist für die Piktogramme der Programme bestimmt, die beim Öffnen der Workbench automatisch geladen werden sollen. Das Programm "Clock" (Uhr) möchten Sie z. B. bei jedem Neustarten oder Einschalten des Amiga gestartet haben. Ziehen Sie dazu das Piktogramm für das gewünschte Programm in die Schublade "WBStartup". Bei Standardeinstellung ist die Schublade "WBStartup" leer.

4.3.3.1 Merkmale

Für die Programme in der Schublade "WBStartup" können folgende spezielle Merkmale angegeben werden:

DONOTWAIT	In der Regel wartet die Workbench vor Öffnen des nächsten Programms, bis das vorherige komplett abgearbeitet ist. Bei Angabe von DONOTWAIT wird diese Wartezeit inaktiviert. DONOTWAIT wird ohne Argumente angegeben.
WAIT= <Sekunden>	Angabe der Wartezeit in Sekunden, bevor die Workbench das nächste Piktogramm in der Schublade "WBStartup" öffnet.
STARTPRI= <Priorität>	Diese Merkmal ordnet dem Piktogramm einen Prioritätswert zu, der die Position des Piktogramms in der Startreihenfolge festlegt. Bei Standardeinstellung haben alle Piktogramme die Priorität 0. Die gültigen Werte liegen zwischen - 128 und + 127. Je höher der Wert, desto höher ist die Priorität.

4.3.4 Schublade "Expansion" (Erweiterungen)

Die Schublade "Expansion" (Erweiterungen) dient zum Speichern der Softwaretreiber für zusätzliche Hardware, die an den Amiga angeschlossen ist. Wenn von einem Hardwaregerät die Schublade "Expansion" verwendet wird, finden Sie die erforderlichen Informationen in der mit diesem Produkt gelieferten Dokumentation. Ziehen Sie zum Aktivieren des neuen Geräts den zugehörigen Gerätetreiber in die Schublade "Expansion" . Anschließend starten Sie Ihr System neu, um das Gerät verfügbar zu machen.

4.3.5 Schublade "Devs/Storage" (Geräte/Vorrat)

Die Schubladen "Devs" (Geräte) und "Storage" (Vorrat) enthalten beide folgende Unterschubladen:

- Data Types (Datentypen)
- DOSDrivers (DOS-Treiber)
- Keymaps (Tastaturbelegungen)
- Monitors (Monitore)
- Printers (Drucker)

Hinweis — Bei Systemen, die ausschließlich mit Diskettenlaufwerken arbeiten, wird anstatt der Schublade eine eigene Disk "Storage" verwendet.

Die Schublade "Devs" (Geräte) enthält die Gerätetreiberdateien für die zur Zeit im System aktivierten Geräte. Die Schublade bzw. Disk "Storage" (Vorrat) enthält die Gerätetreiberdateien, die zur Zeit nicht verwendet werden (mit Ausnahme der Schublade "Data Types"). Sie können Datentypdateien auch durch Ziehen in die Schublade "Data Types" in "Storage" umspeichern. Durch Speichern nicht verwendeter Dateien in der Schublade bzw. auf der Disk "Storage" können Sie Speicherplatz auf der Startdisk (Boot-Disk) einsparen.

4.3.5.1 Verschieben aus Schublade "Storage"

Ziehen Sie zum Aktivieren von Gerätetreibern diese aus der Schublade bzw. von der Disk "Storage" (Vorrat) in die Schublade "Devs" (Geräte).

Gehen Sie zum Aktivieren eines Monitor- oder DOS-Treibers wie folgt vor:

1. Klicken Sie das gewünschte Piktogramm doppelt an. Dadurch wird die Datei nur für die aktuelle Sitzung aktiviert.
2. Ziehen Sie zum Aktivieren eines Piktogramms für mehrere Sitzungen das Piktogramm aus der Schublade "Storage" in die entsprechende Schublade "Devs". Anschließend starten Sie das System neu.

Gehen Sie zum Aktivieren einer Tastaturbelegung (Keymap) wie folgt vor:

1. Ziehen Sie die zugehörige Datei in die Schublade "Devs/Keymaps" (Geräte).
2. Wählen Sie im Bildschirm "Eingabe-Voreinsteller (Input)" die erforderliche Tastaturbelegung aus.

Gehen Sie zum Aktivieren eines Druckertreibers wie folgt vor:

1. Ziehen Sie die Druckerdatei in die Schublade "Devs/Printers".
2. Wählen Sie im Bildschirm "Drucker-Voreinsteller (Printer)" den Druckertreiber für Ihr Druckermodell aus.

4.3.5.2 Data Types (Datentypen)

Datentypdateien werden von Dienstprogrammen, Hilfsprogrammen, Editoren und Anwendungen verwendet. Sie werden zur Ermittlung des jeweiligen Dateiformats durch das System verwendet (z. B. Bild-, Ton- und Textdateien). Folgende standardmäßigen Datentypen sind auf der Workbench verfügbar:

8SVX	IFF-Tondateien
AmigaGuide	Amiga-Hilfedateien
FTXT	IFF-Textdateien
ILBM	Bitmap-Bilddateien

Sie können zusätzliche Datentypen anderer Anwendungen in die Schublade "Devs/Data Types" aufnehmen, um sie sowohl für die Workbench als auch für die Anwendung verfügbar zu machen. Ziehen Sie dazu die neuen Datentypdateien in die Schublade "Devs/Data Types".

4.3.5.3 DOSDrivers (DOS-Treiber)

DOS-Treiber sind Softwaremodule, mit denen die Funktionen von AmigaDOS erweitert werden.

4.3.5.4 Keymaps (Tastaturbelegungen)

Über Tastaturbelegungen (Keymaps) wird die Konfiguration der Tastatur gesteuert. Soll eine andere Tastaturkonfiguration verwendet werden, müssen Sie die Standardtastaturbelegung durch die neue Belegung ersetzen. In Kapitel 5.4.7 *"Tastaturbelegung"* finden Sie eine Liste der verfügbaren Tastaturen und ihrer zugehörigen Tastaturbelegungen.

4.3.5.5 Monitors (Monitore)

Die Schubladen "Devs/Monitors" (Geräte/Monitore) und "Storage/-Monitors" (Vorrat/Monitore) enthalten die Piktogramme für alle Monitorarten, die an den Amiga angeschlossen werden können und die Sie dann im Voreinsteller "Screenmode" aktivieren können.

4.3.5.6 Printers (Drucker)

Die Schublade "Devs/Printers" (Geräte/Drucker) enthält die verwendbaren Druckertreiber. Bei Systemen ohne Festplatte ist diese Schublade zunächst leer. Bei Systemen mit und Systemen ohne Festplatte sind zum Aktivieren der Druckertreiber unterschiedliche Arbeitsschritte erforderlich.

Bei Systemen ohne Festplatte ist das Unterverzeichnis "Printers" (Drucker) der Workbench-Diskette zunächst leer. Gehen Sie wie folgt vor, um einen Drucker für den Amiga zu aktivieren:

1. Öffnen Sie auf der Workbench-Diskette die Schublade "Devs" (Geräte).
2. Legen Sie die Extras-Diskette ein und öffnen Sie die Schubladen "Storage" (Vorrat) und dann "Printers" (Drucker).
3. Ziehen Sie das Piktogramm für den gewünschten Drucker über die Schublade "Devs/Printers" und befolgen Sie ggf. Aufforderungen zum Wechseln der Disketten.
4. Wählen Sie im Bildschirm "Drucker-Voreinsteller (Printer)" den Druckertreiber für Ihr Druckermodell aus.

Wenn Sie über ein System mit Festplatte verfügen, befinden sich die bei der Installation ausgewählten Druckertreiber in der Schub-

lade "Devs/Printers" und die restlichen Druckertreiber in der Schublade "Storage/Printers".

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Druckertreiber bereitzustellen:

1. Öffnen Sie die Schublade "Storage/Printers".
2. Öffnen Sie die Schublade "Devs/Printers".
3. Ziehen Sie das gewünschte Piktogramm in die Schublade "Devs/Printers".
4. Wählen Sie im Bildschirm "Drucker-Voreinsteller (Printer)" den Druckertreiber für Ihr Druckermodell aus.

Kapitel 5

Voreinsteller

In diesem Kapitel werden die Voreinsteller-Editoren erläutert, die sich in der Schublade "Prefs" (Preferences, Voreinsteller) befinden. Mit Hilfe dieser Editoren können Sie die Amiga-Umgebung Ihren Wünschen entsprechend ändern. Sie haben folgende Möglichkeiten:

- Einstellen der gewünschten Sprache
- Einstellen von Datum und Uhrzeit
- Ändern der Farben für die Workbench
- Ändern der Form des Mauszeigers
- Ändern der Größe des Anzeigebereichs
- Angeben eines Druckes und dessen Einstellung für Grafikausgabe
- Wählen einer Tastaturbelegung
- Einstellen eines Modems zur Verwendung mit dem Amiga

Schublade "Prefs"

Die Schublade "Prefs" (Voreinsteller) enthält die Voreinsteller-Editoren und die Schublade "Presets" (Vorgaben). In Abb. 5-1 ist das Fenster mit den Voreinsteller-Editoren dargestellt.

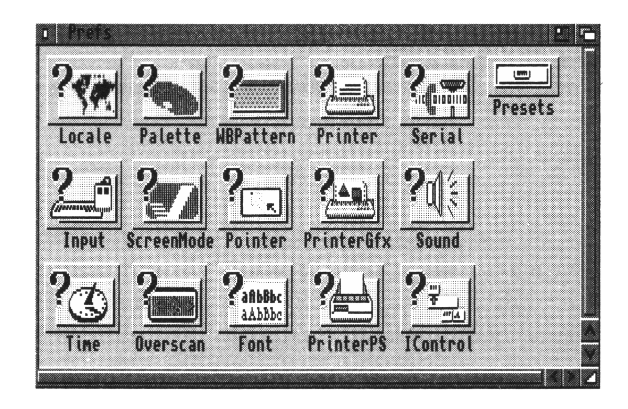


Abb. 5-1. Fenster "Prefs" (Voreinsteller)

In der folgenden Liste sind die Editoren in der Reihenfolge aufgeführt, in der sie in diesem Kapitel erläutert werden.

Locale (Land)	Auswählen von Sprache, Land und Zeitzone
Time (Zeit)	Einstellen von Datum und Uhrzeit
Input (Eingabe)	Einstellen der Mausgeschwindigkeit/-beschleunigung, der Wiederholungsgeschwindigkeit/-verzögerung für Tasten und der Landes-Tastaturbelegung
ScreenMode (Bildschirm-modus)	Auswählen eines anderen Bildschirmmodus
Overscan (Randbereich)	Einstellen der Größe des Anzeigebereichs für Text und Grafiken
Palette (Farbe)	Ändern der Farben der Workbench
WBPattern (Muster)	Auswählen und Erstellen von Hintergrundmustern für die Workbench-Fenster und -bildschirme
Pointer (Mauspfeil)	Ändern der Größe, Form und Farbe des Mauszeigers und des Wartezeigers
Font (Zeichensatz)	Ändern der Zeichensätze für die verschiedenen Bildschirmbereiche
Printer (Drucker)	Angeben eines Druckertreibers für Ihren Drucker und der zugehörigen Optionen, z. B. Papierformat und Randeinstellungen
PrinterGfx (Grafikdrucker)	Einstellen des Druckers für die Ausgabe von Grafiken

PrinterPS (PostScript-Drucker)	Steuern der Ausgabe von PostScript-Druckern
Serial (Seriell)	Einstellen der Spezifikationen für die serielle Schnittstelle, die zur Kommunikation über Modems oder in Netzwerken dient
IControl	Auswählen verschiedener Systemoptionen, z. B. der Taste zum Ziehen eines Bildschirms
Sound	Festlegen des Tons (Sound) für das akustische Signal des Bildschirms
Presets (Vorgaben)	Speicherort der Änderungen in Voreinsteller-Bildschirmen, die mit den Menüs "Projekt", "Vor-gaben" und "Einstellungen" vorgenommen wurden.

5.1 Editorenmenüs und Schublade "Presets" (Vorgaben)

Mit Ausnahme des Zeit-Voreinstellers (Time) verfügt jeder Voreinsteller über folgende Menüs: Projekt, Vorgaben und Einstellungen. Mit Hilfe dieser Menüs können Sie Dateien mit unterschiedlichen Voreinstellungen speichern und laden. Dies ermöglicht Ihnen einen schnellen Wechsel zwischen unterschiedlichen Konfigurationen, ohne daß ein Neustart des Systems nötig wird. Bei Standardeinstellung werden diese Konfigurationsdateien in der Schublade "Presets" (Vorgaben) gespeichert. Sie können aber auch eine beliebige andere Schublade angeben. Wenn Sie Piktogramme für diese Dateien erstellen (Auswählen von "Piktogramme erzeugen?"), können Sie die Einstellungen durch Öffnen des Piktogramms aktivieren. Dies erspart Ihnen das Aufrufen des jeweiligen Editors.

5.1.1 Menü "Projekt"

Über das Menü "Projekt" können Sie die Einstellungen des Editors in einer Datei speichern oder zuvor erstellte Dateien öffnen.

Öffnen	Laden der Daten einer angegebenen Datei mit Vorgaben
Speichern als	Angeben der Datei, in der die aktuellen Einstellungen als Vorgaben gespeichert werden sollen. Im Dialogfenster wird in der Schublade "Presets" ein Standarddateiname angezeigt. Soll dieser Name geändert werden, geben Sie den vollständigen Pfad für eine andere Datei ein und wählen Sie "OK" aus.
Verlassen	Verlassen des Editors ohne Speichern der Änderungen. Diese Option hat dieselbe Funktion wie "Abbrechen".

5.1.2 Menü "Vorgaben"

Über dieses Menü können Sie zuvor verwendete Einstellungen bzw. Standardeinstellungen wiederherstellen. Folgende Menüpunkte stehen Ihnen zur Verfügung:

Auf Vorgaben zurücksetzen	Zurücksetzen der Einstellungen des Editors auf die Standardeinstellungen
Auf zuletzt Gespeichertes	Zurücksetzen der Einstellungen des Editors auf die zuletzt gespeicherten Einstellungen
Zurück auf Vorgabe	Zurücksetzen der Einstellungen auf die Einstellungen beim ersten Öffnen des Editors

Die Menüs "Vorgaben" des Workbench-Muster-Voreinstellers und des Mauspfeil-Voreinstellers haben folgende zusätzliche Optionen:

Ausschneiden	Kopieren des gesamten Arbeitsbereichs in den Zwischenspeicher (Clipboard), danach Lö- schen in der Anzeige
Kopieren	Kopieren des gesamten Arbeitsbereichs in die Zwischenablage (Clipboard)
Einfügen	Ersetzen des gesamten Arbeitsbereichs durch die zuletzt ausgeschnittenen oder kopierten Daten aus der Zwischenablage (Clipboard)
Löschen	Löschen der Daten im gesamten Arbeitsbereich

Rückgängig	Rückgängigmachen der zuletzt ausgeführten Aktion
Bild laden	Öffnen eines Dateiauswahlfensters, in das der Name einer Bilddatei eingegeben werden kann, die als Hintergrundmuster oder -bild verwendet wird
Auf Vorgaben zurücksetzen	Zurücksetzen des Workbench-Musters auf die Standardeinstellungen
Auf zuletzt Gespeichertes	Wiederherstellen des zuletzt gespeicherten Bilds im Vergrößerungsfeld
Zurück auf Vorgabe	Zurücksetzen des Vergrößerungsfelds auf die Einstellungen beim ersten Öffnen des Editors

5.1.3 Menü "Einstellungen"

Das Menü "Einstellungen" enthält den Menüpunkt "Piktogramme erzeugen?". Mit Hilfe dieses Menüpunkts können Sie Projektpiktogramme für die Einstellungen des Editors in denselben Schubladen speichern, in denen sich die zugehörigen Dateien befinden. Wenn Sie z. B. Ihre Druckerspezifikationen in der Datei SYS:Prefs/Presets/Drucker.pre speichern, erscheint das zugehörige Piktogramm im Fenster "Presets" (Vorgaben). Klicken Sie zum Aktivieren der Einstellungen der Datei das Piktogramm doppelt an.

5.1.4 Verwenden der Schublade "Presets" (Vorgaben)

Öffnen Sie die Schublade "Presets" und klicken Sie das Projektpiktogramm der gewünschten Datei an, um deren Einstellungen zu verwenden. Sie können auch den Editor öffnen, den Menüpunkt "Öffnen" auswählen und den vollständigen Pfad zur gewünschten Datei eingeben. Wählen Sie "Benutzen" aus. Die Einstellungen bleiben bis zum nächsten Neustart des Amiga oder dem Öffnen einer anderen Projektdatei wirksam.

5.2 Landes-Voreinsteller (Locale)

Über den Landes-Voreinsteller (Locale) können Sie die Sprachen zur Kommunikation mit dem Amiga auswählen. Die Standardeinstellung ist "USA English". Mit Hilfe des Landes-Voreinstellers

können Sie eine andere Sprache auswählen. Eine vollständige Beschreibung des Landes-Voreinstellers (Locale) finden Sie in Kapitel 6.

5.3 Zeit-Voreinsteller (Time)

Mit Hilfe des Zeit-Voreinstellers können Sie das Datum und die Uhrzeit in Ihrem System einstellen. In Abb. 5-2 ist das Fenster "Zeit-Voreinsteller" dargestellt.



Abb. 5-2. Fenster "Zeit-Voreinsteller"

Gehen Sie zum Einstellen des Datums wie folgt vor:

1. Klicken Sie das Blättersymbol oben rechts so oft an, bis der richtige Monatsname angezeigt wird.

2. Wählen Sie das Eingabefeld für die Jahresangabe aus. Löschen Sie die falsche Jahreszahl und geben Sie die richtigen Daten ein.

3. Wählen Sie im Kalender den richtigen Tag aus. Der ausgewählte Tag wird hervorgehoben.

Gehen Sie zum Einstellen der Uhrzeit wie folgt vor:

1. Zeigen Sie auf den Schieberegler für Stunden bzw. Minuten.
2. Ziehen Sie den Regler zum Erhöhen des Werts nach rechts bzw. zum Reduzieren des Werts nach links. Wenn der richtige Wert angezeigt wird, lassen Sie die Maustaste los. Führen Sie diese Arbeitsschritte für beide Schieberegler aus.

Hinweis — Mit diesem Voreinsteller können Sie sowohl die Software-Systemuhr als auch die batteriegepufferte Echtzeituhr (falls vorhanden) stellen.

5.4 Eingabe-Voreinsteller (Input)

Über den Eingabe-Voreinsteller (Input) können Sie die Arbeitsgeschwindigkeit für die Maus und die Tastatur ändern und die Tastaturbelegung auswählen. In Abb. 5-3 ist das Fenser "Eingabe-Voreinsteller (Input)" dargestellt.

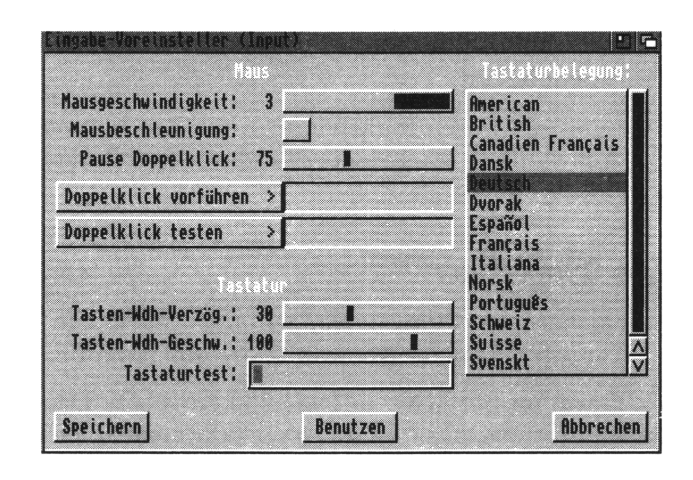


Abb. 5-3. Fenster "Eingabe-Voreinsteller (Input)"

5.4.1 Mausgeschwindigkeit

Über den Schieberegler "Mausgeschwindigkeit" können Sie die relative Geschwindigkeit des Mauszeigers auf dem Bildschirm in bezug auf die Geschwindigkeit angeben, mit der die Maus auf dem Tisch verschoben wird. Je schneller sich der Zeiger auf dem Bildschirm bewegt, desto weniger Platz und Mühe ist beim Schieben der Maus erforderlich.

Sie können zwischen drei Mausgeschwindigkeiten auswählen: 1, 2 und 3. Dabei steht 1 für die niedrigste, 3 für die höchste Geschwindigkeit. Ziehen Sie zum Ändern der Mauszeigergeschwindigkeit den Schieberegler "Mausgeschwindigkeit", bis der gewünschte Wert angezeigt wird. Die Mausgeschwindigkeit wird sofort bei der Einstellung wirksam, so daß Sie die Geschwindigkeit ohne Verlassen des Editors ausprobieren können. Der Standardwert ist 3.

5.4.2 Mausbeschleunigung

Die Funktion "Beschleunigung" wird verwendet, um den Mauszeiger schnell über große Bildschirmbereiche verschieben zu können, den Zeiger aber gleichzeitig bei kleineren Distanzen exakt steuern zu können. Je weiter der Mauszeiger verschoben wird, desto höher ist seine Geschwindigkeit.

Wählen Sie zum Aktivieren/Inaktivieren von "Beschleunigung" das zugehörige Auswahlfeld aus. Bei Standardeinstellung ist diese Option nicht aktiviert.

5.4.3 Pause Doppelklick

Mit dem Schieberegler "Pause Doppelklick" legen Sie fest, wie schnell das Doppelklicken der Auswahltaste erfolgen muß.

Sie können Werte im Bereich von 1 bis 200 eingeben. Dabei steht 1 für die kürzeste Pause. Das Feld "Doppelklick vorführen" demonstriert die Zeitdauer, die dem ausgewählten Wert entspricht. Der Standardwert ist 75.

Klicken Sie zum Überprüfen der Geschwindigkeit "Doppelklick testen" an. Erfolgt Ihr Doppelklicken im vorgegebenen Zeitraum,

erscheint neben dem Feld die Meldung "Doppelt geklickt". Ansonsten wird die Meldung "Zu langsam" angezeigt.

5.4.4 Verzögerung bei Tastenwiederholung

Die meisten Tasten verfügen über eine automatische Wiederholungsfunktion, die aber erst nach einer wählbaren Verzögerungszeit einsetzt. Mit Hilfe des Schiebereglers "Tasten-Wdh-Verzög." können Sie die Verzögerung für die Tastenwiederholung einstellen.

Neben dem Schieberegler wird der aktuelle Wert angezeigt. Der Wertebereich liegt zwischen 1 und 75. Dabei steht 1 für die geringste Verzögerung. Ziehen Sie zum Erhöhen des Werts den Schieberegler nach rechts und zum Reduzieren des Werts nach links. Der Standardwert ist 30.

5.4.5 Geschwindigkeit für Tastenwiederholung

Mit Hilfe des Schiebereglers "Tasten-Wdh-Geschw." legen Sie die Geschwindigkeit fest, mit der Tasten nach der anfänglichen Verzögerung wiederholt werden.

Der Wertebereich liegt zwischen 1 und 125. Dabei steht 1 für die niedrigste Geschwindigkeit. Ziehen Sie den Schieberegler zum Erhöhen der Geschwindigkeit nach rechts und zum Reduzieren der Geschwindigkeit nach links. Der Standardwert ist 100.

5.4.6 Tastaturtest

Mit Hilfe des Felds "Tastaturtest" können Sie die Einstellungen für die Verzögerung bzw. Geschwindigkeit der Tastenwiederholung sowie die Tastaturbelegung überprüfen.

Wählen Sie "Tastaturtest" aus und halten Sie eine der alphabetischen Tasten der Tastatur gedrückt. Dabei erkennen Sie direkt die aktuellen Einstellungen für die Verzögerung/Geschwindigkeit der Tastenwiederholung.

5.4.7 Tastaturbelegung

In der Liste "Tastaturbelegung" können Sie die für Ihre Sprache erforderliche Tastaturbelegung auswählen.

In der folgenden Tabelle sind die Tastaturbelegungen mit den zugehörigen Dateien aufgeführt:

Tastatur-belegung	Tastatur
cdn	Kanada (Französisch)
ch1	Schweiz
ch2	Schweiz (Deutsch)
d	Deutsch
dk	Dänisch
e	Spanisch
f	Französisch
gb	Großbritannien
i	Italienisch
n	Norwegisch
po	Portugiesich
s	Schwedisch
usa2	Dvorak

Durch Auswählen der Tastaturbelegung wird die zugehörige Datei in der Schublade Devs/Keymaps (Geräte/Tastaturbelegung) ausgewählt. Wählen Sie die Tastaturbelegung im Eingabe-Voreinsteller (Input) über die zugehörige Datei in der Schublade "Devs/Keymaps" aus. Befindet sich die Datei mit der Tastaturbelegung nicht in der Schublade "Devs/Keymaps", öffnen Sie die Schublade "Storage/Keymaps" (Speicher/Tastaturbelegung) und ziehen das erforderliche Piktogramm in die Schublade "Devs/Keymaps".

5.5 Bildschirmmodus-Voreinsteller (ScreenMode)

Mit Hilfe des Bildschirmmodus-Voreinstellers (siehe Abb. 5-4) können Sie den Bildschirmmodus für Ihren Workbench-Bildschirm auswählen. Da die einzelnen Modi unterschiedliche Eigenschaften

haben und unterschiedliche Hardwarevoraussetzung erfordern, lesen Sie die Ausführungen in diesem Kapitel und in Anhang B. Anschließend wählen Sie einen Bildschirmmodus aus, der in Ihrem System verfügbar ist und Ihren Erfordernissen gerecht wird.

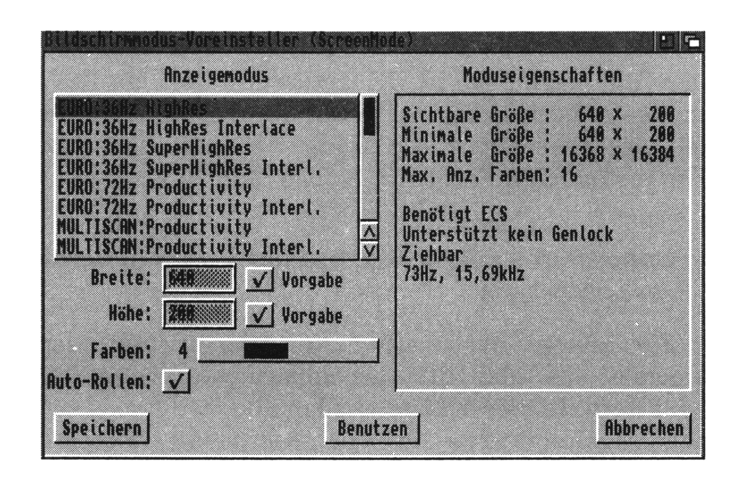


Abb. 5-4. Fenster "Bildschirmmodus-Voreinsteller (ScreenMode)"

Auf der linken Seite sind die verfügbaren Bildschirmmodi aufgelistet. Auf der rechten Seite werden die Eigenschaften des jeweils ausgewählten Modus angezeigt.

5.5.1 Bildschirmarten

Ein Bildschirmmodus ist durch folgende Eigenschaften definiert:

- Auflösung (Höhe und Breite in Bildpunkten)
- Vertikale und horizontale Ablenkfrequenzen (in Hz und kHz)
- Farbanzahl (die größte Anzahl Farben, die gleichzeitig auf dem Bildschirm angezeigt werden können, und die Größe der Farbpalette, aus der die angezeigten Farbe ausgewählt werden können)

Die meisten Bildschirmmodi verfügen über eine Option für das Zeilensprungverfahren (Interlaced). Bei Verwendung des Zeilensprungverfahrens wird die vertikale Auflösung verdoppelt, d. h. auf dem Bildschirm wird die doppelte Menge an Zeilen und damit

Daten angezeigt. Außerdem werden diese Bildschirmmodi dadurch videokompatibel. Bei einigen Monitoren führt das Zeilensprungverfahren jedoch zum Flimmern des Bildschirms. Lesen Sie vor Auswählen der Zeilensprungoption in der Dokumentation zu Ihrem Monitor nach, ob diese Funktion vom verwendeten Monitor unterstützt wird.

Bei einigen Bildschirmmodi ist die Option "Super-High Res" verfügbar, über die die horizontale Auflösung des Bildschirms verdoppelt wird. Bei dieser erhöhten Auflösung reduziert sich jedoch die Anzahl der verfügbaren Farben.

5.5.2 Verwenden des Bildschirmmodus-Voreinstellers (ScreenMode)

Wählen Sie einen der verfügbaren Modi aus der Liste "Anzeigemodus" aus. Mit Hilfe der Rollsymbole können Sie durch die Liste blättern. In dieser Liste werden alle Modi angezeigt, deren zugehörige Monitordateien in der Schublade "Devs/Monitors" (Geräte/Monitore) enthalten sind.

Klicken Sie zum Auswählen eines Anzeigemodus den entsprechenden Modus an. Der ausgewählte Modus erscheint im Anzeigefeld unterhalb der Liste "Anzeigemodus". Im rechten Anzeigefeld erscheinen seine detaillierten technischen Daten, die Moduseigenschaften (s. u.). Wählen Sie "Speichern" aus, um den ausgewählten Modus zu verwenden und als Standardmodus für spätere Sitzungen zu speichern. Wählen Sie "Benutzen" aus, wenn der Modus nur während der aktuellen Sitzung verwendet werden soll. Bei Auswahl von "Abbrechen" wird der Voreinsteller ohne Speichern der Änderungen verlassen.

Ist bei der Auswahl von "Speichern" oder "Benutzen" ein Anwendungs- oder ein Shell-Fenster auf dem Workbench-Bildschirm geöffnet, werden Sie aufgefordert, alle geöffneten Fenster mit Ausnahme von Schubladenfenstern zu schließen. Nach Schließen aller Anwendungs- und Shell-Fenster wird der Workbench-Bildschirm automatisch rückgesetzt und dem neuen Bildschirmmodus entsprechend angezeigt.

Der ausgewählte Anzeigemodus gilt nur für den Workbench-Bildschirm. Einige Anwendungen öffnen eigene Bildschirme. Infor-

mationen zu den von diesen Anwendungen unterstützten Bildschirmmodi finden Sie in der jeweils mitgelieferten Dokumentation.

5.5.3 Moduseigenschaften

Im Anzeigefeld "Moduseigenschaften" sind die Eigenschaften des ausgewählten Modus aufgeführt. Das Feld enthält Angaben zur Größe des Bildschirms, zur maximalen Anzahl von Farben sowie weiteren Eigenschaften.

Die Bildschirmgröße beim ausgewählten Modus wird in Bildpunkten angegeben. Die erste Zahl steht für die Bildschirmbreite, die zweite Zahl für dessen Höhe.

Sichtbare Größe Größe des Textrandbereichs, der über die Randbereichseinstellungen festgelegt ist.

Minimale Größe Kleinste Bildschirmgröße, die vom ausgewählten Modus unterstützt wird.

Maximale Größe Größte Bildschirmgröße, die vom ausgewählten Modus unterstützt wird. Eine weitere Beschränkung ergibt sich ggf. durch die Kapazität des verfügbaren Chip-RAM.

Max. Anz. Farben Maximale Anzahl von Farben, die beim ausgewählten Modus auf dem Bildschirm angezeigt werden können.

Folgende Moduseigenschaften werden ggf. angezeigt:

Interlace/Zeilsp. Bildschirmmodus mit Zeilensprungverfahren

ECS Nur verfügbar, wenn Ihr Amiga über einen erweiterten Chip-Satz (Enhanced Chip Set) verfügt.

Unterstützt Genlock Der Bildschirmmodus unterstützt die Verwendung von Video-Genlock-Geräten.

Ziehbar Bei diesem Bildschirmmodus kann der Workbench-Bildschirm nach unten gezogen werden, um andere geöffnete Bildschirme sichtbar zu machen.

5.5.4 Breite/Höhe

Über die Eingabefelder "Breite" und "Höhe" können Sie die Größe des Workbench-Bildschirms Ihren Erfordernissen entsprechend ändern. Geben Sie einen Wert ein, der zwischen den Extremwerten liegt oder diesen entspricht. Nach Eingabe eines Werts wird dieser unabhängig vom jeweils ausgewählten Bildschirmmodus verwendet, bis das zugehörige Feld "Vorgabe" ausgewählt wird.

Bei Eingabe eines Werts, der nicht im gültigen Bereich liegt, werden die Standardeinstellungen für den Bildschirmmodus nicht verändert.

Über das Feld "Vorgabe" neben dem jeweiligen Eingabefeld können Sie die Standardeinstellung für Breite/Höhe auswählen. Diese entspricht der Größe des auf dem Normalbildschirm sichtbaren Bereichs.

Alle Modi, mit Ausnahme der A2024-Modi, ermöglichen Ihnen die Angabe einer Höhe/Breite, die den sichtbaren Bereich überschreitet. Auf diesem besonders großen Workbench-Bildschirm können Sie größere und mehr Fenster öffnen (die sich nicht überlappen) als beim normalen Worbench-Bildschirm. Diese Funktion wird nur durch das verfügbare Chip-RAM eingeschränkt.

5.5.5 Farben

Über den Schieberegler "Farben" können Sie die Anzahl der auf dem Bildschirm anzeigbaren Farben einstellen. Je weniger Farben angegeben werden, desto schneller werden Bildschirme aktualisiert und desto weniger Speicherkapazität ist erforderlich.

5.5.6 Auto-Rollen

Bei Auswahl von "Auto-Rollen" wird der Bildschirm automatisch gerollt, sobald der Mauszeiger den Rand des sichtbaren Bildschirmbereichs erreicht. Die Verwendung dieser Option empfiehlt sich, wenn Sie für den Bildschirm eine "Breite" oder "Höhe" definiert haben, bei der nur ein Teil des Bildschirms im Anzeigebereich erscheint.

5.6 Randbereichs-Voreinsteller (Overscan)

Über den in Abb. 5-5 dargestellten "Randbereichs-Voreinsteller (Overscan)" können Sie Ihren Bildschirm vergrößern. Bei Auswahl dieser Option wird der Randbereich außerhalb des eigentlichen Monitorbildschirms für den Bildschirm verwendet. Das ist besonders für Videoanwendungen interessant, wo man einen sichtbaren andersfarbigen Rahmen um den eigentlichen Anzeigebereich vermeiden will.

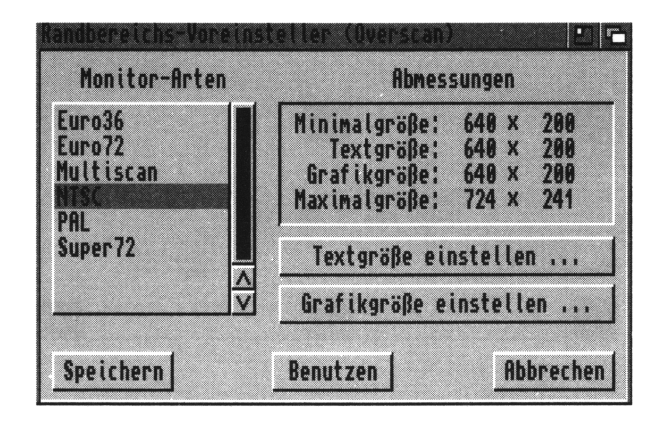


Abb. 5-5. Fenster "Randbereichs-Voreinsteller"

Unter "Monitor-Arten" sind die Monitore aufgeführt, deren zugehörige Monitordateien in der Schublade "Devs/Monitors" (Geräte/Monitore) enthalten sind.

Wenn Sie die Randbereichswerte für eine bestimmte Monitorgruppe ändern, wirken sich die Änderungen auf alle Modi dieser Gruppe aus. Klicken Sie zum Ändern der Randbereichswerte für eine Monitorgruppe in der Auswahlliste die gewünschte Gruppe mit der Auswahltaste an. Daraufhin wird die ausgewählte Gruppe in der Auswahlliste hervorgehoben.

5.6.1 Textgröße einstellen ...

Mit Hilfe des Fensters zum Edieren der Textgröße (siehe Abb. 5-6) können Sie die Größe des Bildschirmbereichs einstellen, der zur Anzeige von Text verfügbar ist.

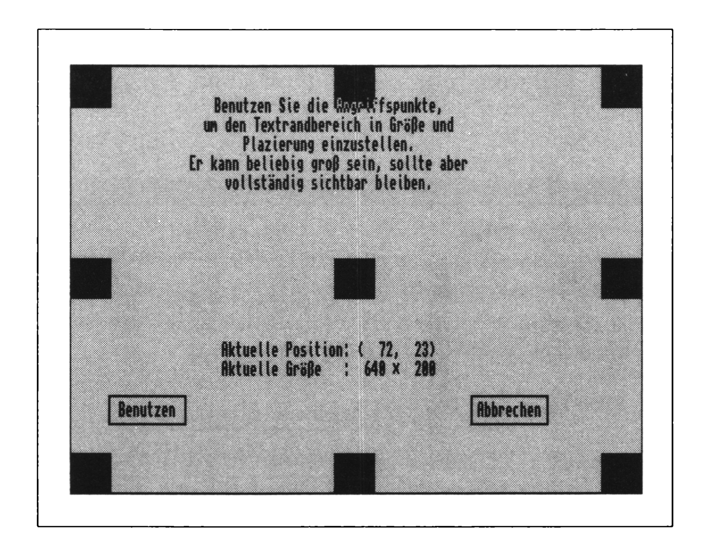


Abb. 5-6. Fenster zum Einstellen der Textgröße

Die schwarzen Rechtecke auf dem Bildschirm sind Angriffspunkte, und die Verbindungslinien zwischen den Rechtecken markieren die maximale Größe des Bereichs, in dem Text angezeigt werden kann. Zeigen Sie zum Vergrößern des Randbereichs auf einen der Angriffspunkte und halten Sie die Auswahltaste gedrückt. Ziehen Sie den Angriffspunkt zum Rand des Bildschirms. Während dieses Vorgangs ist nur der ausgewählte Angriffspunkt sichtbar.

Wird der Angriffspunkt über den Bildschirm bzw. den Anzeigebereich hinaus verschoben, ist nur noch ein Teil des Texts sichtbar.

Verwenden Sie zum Zentrieren der Bildschirmposition den mittleren Angriffspunkt. Durch Ziehen dieses Angriffspunkts können Sie den Bildschirm geringfügig in horizontaler und vertikaler Richtung verschieben, um ihn im Anzeigebereich des Monitors zu zentrieren.

Wählen Sie "Benutzen" aus, um die Änderungen zu aktivieren und zum Randbereichs-Voreinsteller zurückzukehren. Wählen Sie "Abbrechen" aus, um den Bildschirm ohne Speichern der Änderungen zu verlassen und zum Randbereichs-Voreinsteller zurückzukehren.

5.6.2 Grafikgröße einstellen ...

Bei Auswahl von "Grafikgröße einstellen" können Sie die Standardgröße des Bildschirms über einen Bildschirm ändern, der dem Bildschirm zum Einstellen der Textgröße ähnelt.

Die Angriffspunkte und deren Markierungslinien markieren die maximale Größe des Bereichs, in dem Grafiken angezeigt werden können. Ziehen Sie die Angriffspunkte mit Hilfe der Maus an den Rand des Bildschirms, so daß die Verbindungslinien den gesamten Bildschirm einschließen. Der sich ergebende Bereich ist etwas größer als der normale Anzeigebereich des Bildschirms. Wie beim Einstellen der Textgröße verwenden Sie den mittleren Angriffspunkt, um den Bildschirm im Anzeigebereich des Monitors zu zentrieren. Während des Ziehvorgangs ist nur der ausgewählte Angriffspunkt sichtbar.

Wählen Sie "Benutzen" aus, um die Änderungen zu aktivieren und zum Randbereichs-Voreinsteller zurückzukehren. Wählen Sie "Abbrechen" aus, um den Bildschirm ohne Speichern der Änderungen zu verlassen und zum Randbereichs-Voreinsteller zurückzukehren.

5.6.3 Abmessungen

Die unterschiedlichen Abmessungen der Randbereiche werden rechts im Fenster "Randbereichs-Voreinsteller" angezeigt. Die Größen werden in Bildpunkten angegeben. Dabei steht der erste Wert für die Breite, der zweite Wert für die Höhe des Bildschirms.

Bei PAL- oder NTSC-Gruppen werden die Größen für Standard-HiRes-Bildschirme (Modi mit hoher Auflösung) angegeben. Bei Auswahl von "Multiscan" erscheinen die Größen für einen Produktivitäts-Bildschirm ohne Zeilensprungverfahren. Bei anderen Bild-

schirmmodi innerhalb einer Monitorgruppe wirken sich die Einstellungen proportional zu den angegebenen Bildschirmmodi aus.

Folgende Bildschirmabmessungen werden angezeigt:

Minimalgröße	Standardgröße ohne Randbereich
Textgröße	Aktuelle Textgröße mit Randbereich
Grafikgröße	Aktuelle Grafikgröße mit Randbereich
Maximalgröße	Maximale Größe für Text und Grafiken einschließlich Randbereich

5.7 Farb-Voreinsteller

Mit Hilfe des in Abb. 5-7 dargestellten Farb-Voreinstellers können Sie die Farben für die Workbench ändern.

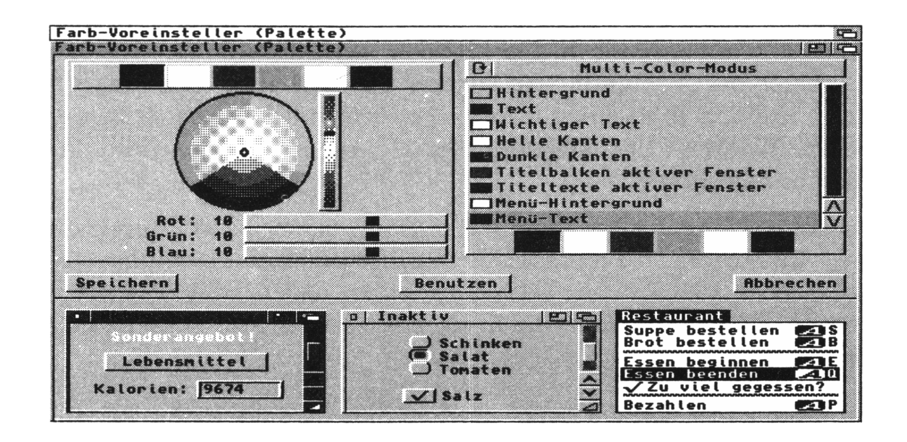


Abb. 5-7. Fenster "Farb-Voreinsteller (Palette)"

Im linken Teil des Farb-Voreinstellers sind die vier bzw. acht aktuellen Workbench-Farben im Auswahlfeld, ein Farbrad mit Helligkeitsanzeige und drei Farbschieberegler angeordnet. Die Schieberegler können je nach Auswahl im Menü "Farb-Schieberegler" für die RGB-Einstellung (RGB: rot, grün, gelb) oder für die FSH-Einstellung (FSH: Farbton, Sättigung, Helligkeit) verwendet werden. Die Vorgabe ist RGB.

Im rechten Teil des Farb-Voreinstellers ist ein Blättersymbol für den Farbmodus angeordnet. Dieses hat die beiden Modi "Multi-Color-Modus" und "4-Farb-Modus". Der letztere dient der Einstellung von nur vier Workbench-Farben. Der Modus sind den verwendeten Editoren und Anwendungen entsprechend auszuwählen.

Das Fenster "Farb-Voreinsteller" enthält folgende neun Menüsymbole, für die Sie die Farben separat auswählen können:

- Hintergrund
- Text
- Wichtiger Text
- Helle Kanten
- Dunkle Kanten
- Titelbalken aktiver Fenster
- Titeltexte aktiver Fenster
- Menü-Hintergrund
- Menü-Text

Wenn im Bildschirmmodus-Voreinsteller der entsprechende Bildschirmmodus einstellt wurde, wird am unteren Rand des Farb-Voreinstellers ein Beispielfenster angezeigt. In diesem Fenster werden die vorgenommenen Farbänderungen unmittelbar angezeigt. Wird dieses Beispielfenster nicht angezeigt, erscheint statt dessen das Symbol "Beispiel zeigen". Klicken Sie auf dieses Symbol, um das Beispielfenster aufzurufen.

Gehen Sie zum Ändern einer Farbe im RGB-Modus wie folgt vor:

1. Zeigen Sie auf eine Farbe im Auswahlfeld und klicken Sie sie mit der Auswahltaste an.

2. Verwenden Sie zum Ändern dieser Farbe die Schieberegler. Die Farben im Auswahlfeld und im Beispielfenster ändern sich beim Ziehen des Schiebereglers.

Die Änderung der Einstellungen für Weiß und Schwarz kann Auswirkungen auf die dreidimensionale Gestaltung der Bildschirmsymbole haben. Die Farben, durch die Schwarz ersetzt wird, müssen stets dunkler sein als die Ersatzfarben für Weiß.

Gehen Sie zum Ändern einer Farbe im FSH-Modus wie folgt vor:

1. Zeigen Sie auf eine Farbe im Auswahlfeld und klicken Sie sie mit der Auswahltaste an.
2. Verwenden Sie zum Ändern dieser Farbe die Schieberegler. Die Farben im Auswahlfeld und im Beispielfenster ändern sich beim Ziehen des Schiebereglers.

   Mit dem Farbton-Schieberegler wird der Farbton, mit dem Sättigungs-Schieberegler die Intensität der Farbe und mit dem Helligkeitsregler die Helligkeit der Farbe eingestellt.

Gehen Sie zum Ändern einer Farbe mit dem Farbrad wie folgt vor:

1. Zeigen Sie auf eine Farbe im Auswahlfeld und klicken Sie sie mit der Auswahltaste an.
2. Zeigen Sie auf den Anzeiger für die Farbintensität im Farbrad. Halten Sie die Auswahltaste gedrückt.
3. Wenn Sie den Mauszeiger bewegen, wird der Anzeiger im Farbrad mitbewegt, und die Farben im Auswahlfeld und im Beispielfenster ändern sich entsprechend. Lassen Sie die Auswahltaste wieder los, wenn die gewünschte Farbe eingestellt ist.

Neben den Standard-Voreinsteller-Menüs verfügt der Farb-Voreinsteller im Menü "Vorgaben" über den Menüpunkt "Vorgaben", über den mehrere fertig vorgegebene Farbeinstellungen abgerufen werden können. Darüber hinaus können Sie über den Menüpunkt "Einstellungen" angeben, welcher "Farb-Schieberegler" für die Farbänderung verwendet wird.

Bei Monochrom-Monitoren oder wenn Sie im Bildschirmmodus-Voreinsteller als Farbanzahl "2" auswählen, werden im Farb-Voreinsteller nur RGB-Farbschieberegler angezeigt.

5.8 Workbench-Muster-Voreinsteller (WBPattern)

Mit Hilfe des Workbench-Muster-Voreinstellers "WBPattern" können Sie die Hintergrundanzeige für den Bildschirm und die Workbench und deren Fenster ändern. In Abb. 5-8 ist das Fenster "Workbench-Muster-Voreinsteller" dargestellt.

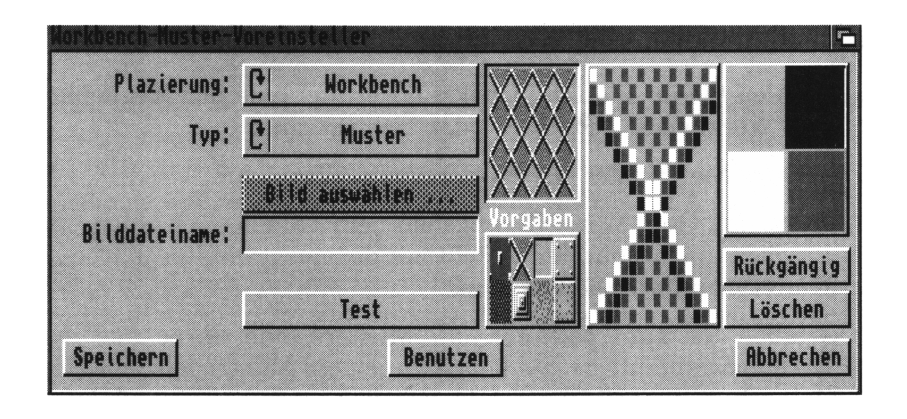


Abb. 5-8. Fenster "Workbench-Muster-Voreinsteller"

Mit dem Blättersymbol "Plazierung" können Sie für die Anzeige des Hintergrunds "Workbench", "Fenster" oder "Schirm" auswählen.

Mit dem Blättersymbol "Typ" können Sie "Muster" oder "Bild" auswählen.

5.8.1 Auswahl des Hintergrundmusters

Sie können für nicht durch Fenster ausgefüllte Bereiche des Bildschirms ein vorhandenes Hintergrundmuster auswählen oder ein eigenes Muster erstellen. Bei Standardeinstellung wird kein Hintergrundmuster verwendet.

Gehen Sie zum Auswählen eines vorgegebenen Musters wie folgt vor:

1. Wählen Sie im Blättersymbol "Plazierung" eine der Möglichkeiten "Workbench", "Fenster" oder "Schirm" aus.
2. Wählen Sie "Muster" im Blättersymbol "Typ " aus.
3. Wählen Sie im Feld "Vorgaben" ein Muster aus. Dieses Muster erscheint im Anzeigefeld in der Mitte des Bildschirms.
4. Sie können zusätzlich Test auswählen. Das Muster wird dann ohne Verlassen des Voreinstellers für den Bildschirm aktiviert.

Gehen Sie zum Erstellen eines eigenen Musters wie folgt vor:

1. Wählen Sie im Blättersymbol "Plazierung" eine der Möglichkeiten "Workbench", "Fenster" oder "Schirm" aus.
2. Wählen Sie "Muster" im Blättersymbol "Typ " aus.
3. Erscheint im Vergrößerungsfeld ein Muster, wählen Sie Löschen aus, wodurch das Feld mit der ausgewählten Farbe als Hintergrundfarbe gefüllt wird.
4. Wählen Sie zum Zeichnen des Musters eine Farbe aus dem Farbauswahlfeld aus. Sie können auch ein Muster aus dem Feld "Vorgaben" auswählen und anschließend mit der Maus bearbeiten.
5. Klicken Sie mit der Auswahltaste die Stelle im Vergrößerungsfeld an, an der mit dem Zeichnen begonnen werden soll.

   An der Position des Mauszeigers erscheint ein Bildpunkt mit der ausgewählten Farbe. Wenn Sie die Auswahltaste gedrückt halten und die Maus verschieben, können am Stück mehrere Bildpunkte eingefügt werden. Stellen Sie zum Wechseln der Farbe den Mauszeiger im Auswahlfeld auf die gewünschte Farbe und wählen Sie sie aus.

   Beim Erstellen des Musters im Vergrößerungsfeld wird das Muster gleichzeitig im Feld rechts oben in der tatsächlichen Größe angezeigt. Wenn Ihnen beim Zeichnen ein Fehler unterläuft, wählen Sie "Rückgängig" aus, um die letzte mit der Maus ausgeführte Aktion rückgängig zu machen.
6. Wenn das Muster vollständig erstellt wurde, wählen Sie "Test" aus, um das Aussehen des Musters auf dem Bildschirm zu überprüfen.

5.8.2 Auswahl von Bildern

Sie können für den Hintergrund der Workbench, der Fenster oder des Bildschirms ein Bild oder eine Grafikdatei auswählen. Bilder können mit einem Zeichenprogramm erstellt werden. Sie können auch digitalisierte Bilddateien in den Editor laden. Die Bilder werden den Farben des Bildschirms angepaßt.

Gehen Sie zur Auswahl einer Bilddatei wie folgt vor:

1. Wählen Sie "Bild" im Blättersymbol "Typ" aus.
2. Klicken Sie auf das Symbol "Bild auswählen ...".
3. Geben Sie in das Dateiauswahlfenster den Dateinamen des gewünschten Bilds ein.
4. Sie können zusätzlich Test auswählen. Das Bild wird dann ohne Verlassen des Voreinstellers für den Bildschirm aktiviert.

5.8.3 Das Menü "Vorgaben"

Das Menü "Vorgaben" des Workbench-Muster-Voreinstellers enthält zusätzliche Menüpunkte, über die Sie andere Zeichenprogramme zum Erstellen umd Edieren von Mustern und vorhandene Bilder aus anderen Quellen verwenden können. Sie können beispielsweise zum Erstellen eines Musters die Zeichenfunktionen des Programms "IconEdit" (siehe Kapitel 10.1 "IconEdit") verwenden und das Muster anschließend in das Programm "WBPattern" (Workbench-Muster-Voreinsteller) laden.

Ausschneiden Kopieren des Inhalts im Vergrößerungsfeld in die Zwischenablage (Clipboard) und Löschen. Es verbleibt nur die Hintergrundfarbe im Vergrößerungsfeld.

Kopieren Kopieren in die Zwischenablage ohne Ändern des Vergrößerungsfelds

Einfügen Kopieren eines IFF-Bildes aus der Zwischenablage in das Vergrößerungsfeld. Dabei wird der aktuelle Inhalt des Felds ersetzt. (Bilder, die die Größe des Vergrößerungsfelds überschreiten (16 x 16 Bildpunkte), werden unten und rechts abgeschnitten.)

Löschen Löschen des Musters im Vergrößerungsfeld und Setzen auf die gewählte Farbe als Hintergrundfarbe

Rückgängig Dieser Menüpunkt hat dieselbe Funktion wie das Feld "Rückgängig". Die Muster im Vergrößerungsfeld und im Feld "Rückgängig" werden ausgetauscht.

Bild laden Öffnen eines Dateiauswahlfensters, über das der Name einer Bilddatei eingegeben werden kann, die als Hintergrundmuster verwendet wird

Auf Vorgaben zurücksetzen	Zurücksetzen des Workbench-Musters auf die Standardeinstellungen
Auf zuletzt Gespeichertes	Wiederherstellen des zuletzt gespeicherten Bilds im Vergrößerungsfeld
Zurück auf Vorgabe	Zurücksetzen des Vergrößerungsfelds auf die Einstellungen beim ersten Öffnen des Editors

Wenn Sie "Speichern" oder "Benutzen" auswählen, werden alle ausgewählten Muster bzw. Bilder gespeichert und/oder an der angegebenen Stelle verwendet. Bei Auswahl von "Abbrechen" werden auch über das Feld "Test" verwendete Muster entfernt.

5.9 Mauspfeil-Voreinsteller (Pointer)

Über den Mauspfeil-Voreinsteller können Sie die Farbe, die Größe und die Form des Mauszeigers und des Wartezeigers ändern. In Abb. 5-9 ist das Fenster "Mauspfeil-Voreinsteller (Pointer)" dargestellt. Auf der linken Seite dieses Bildschirms befindet sich ein Vergrößerungsfeld mit dem aktuellen Mauszeiger. Links neben diesem Feld sehen Sie kleinere Kopien des Mauszeigers vor den verschiedenen verwendeten Workbench-Farben.

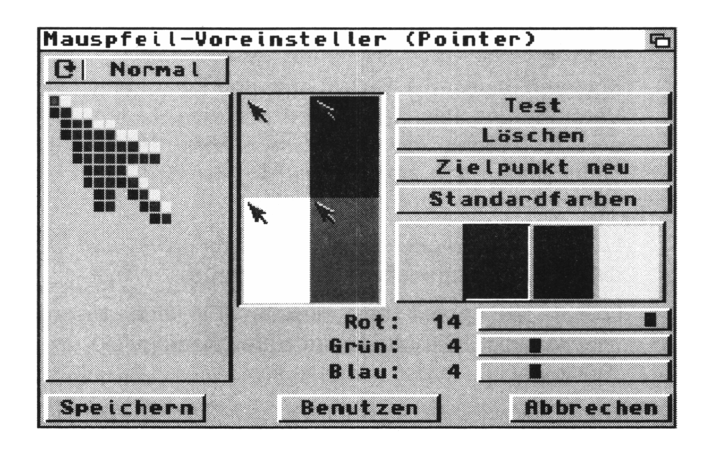


Abb. 5-9. Fenster "Mauspfeil-Voreinsteller (Pointer)"

Mit dem Blättersymbol "Normal/Warten" über dem Vergrößerungsfeld können Sie zum Edieren den Mauszeiger oder den Wartezeiger auswählen

Der Mauszeiger verfügt über drei änderbare Farben auf einem nicht änderbaren Hintergrund. Bereiche, in denen die Hintergrundfarbe verwendet wird, sind transparent.

Gehen Sie zum Ändern der Farbe eines vorhandenen Mauszeigers wie folgt vor:

1. Wählen Sie eine Farbe im Farbauswahlfeld aus.
2. Ändern Sie die Rot-, Grün- und Blauanteile durch Ziehen der zugehörigen Schieberegler.

Wenn Sie einen neuen Mauszeiger erstellen wollen, müssen Sie ihn Bildpunkt für Bildpunkt zeichnen:

1. Wählen Sie "Löschen" aus, um den Inhalt des Vergrößerungsfelds zu löschen.
2. Wählen Sie die gewünschte Farbe aus.
3. Zeigen Sie im Vergrößerungsfeld auf eine Stelle, an der ein Bildpunkt erscheinen soll, und drücken Sie die Auswahltaste.

   Wiederholen Sie die Arbeitsschritte 1 bis 3, bis der Mauszeiger vollständig gezeichnet ist.
4. Wählen Sie "Zielpunkt setzen" aus, um den Punkt festzulegen, der sich später bei der Verwendung der Maus auf den zu bearbeitenden Elementen befinden muß.
5. Klicken Sie zum Verwenden des Mauszeigers für die aktuelle Sitzung "Benutzen" an. Soll dieser Mauszeiger auch in späteren Sitzungen verwendet werden, klicken Sie "Speichern" an.

Bei Auswahl von "Test" können Sie das Aussehen eines geänderten Mauszeigers überprüfen, ohne den Mauspfeil-Voreinsteller zu verlassen. Wenn Sie den Mauszeiger über "Test" ändern und anschließend "Abbrechen" auswählen, werden Sie in einem Dialogfenster gefragt, ob die Änderungen gelöscht werden sollen.

Bei Auswahl von "Löschen" wird der Inhalt des Vergrößerungsfeldes mit Ausnahme der Hintergrundfarbe gelöscht, um einen neuen Mauszeiger zeichnen zu können.

Mit "Auflösung" können Sie zwischen den Einstellungen "HiRes" und "LowRes" auswählen (nur auf Amigas mit dem Chip-Satz AA). Durch "HiRes" stehen doppelt so viele Bildpunkte zur Verfügung, so daß Sie Ihre Zeichnung mit größerer Genauigkeit erstellen können.

Mit Hilfe von "Zielpunkt setzen" wählen Sie den Punkt aus, der später bei der Verwendung der Maus auf die gewünschten Elemente gesetzt werden muß. Im Vergrößerungsfeld wird dieser Punkt durch ein kleineres Quadrat innerhalb des Bildpunkts markiert. Wählen Sie "Zielpunkt setzen" aus und klicken Sie den Bildpunkt an, der als Zielpunkt verwendet werden soll.

Bei Auswahl von "Standardfarben" werden die zuletzt gespeicherten Farben wiederhergestellt.

Wie beim Workbench-Muster-Voreinsteller verfügt das Menü "Vorgaben" über die zusätzlichen Menüpunkte "Ausschneiden", "Kopieren", "Einfügen", "Löschen", "Rückgängig", "Bild laden", "Auf Vorgaben zurücksetzen", "Auf zuletzt Gespeichertes" und "Zurück auf Vorgabe".

5.10 Zeichensatz-Voreinsteller (Font)

Mit Hilfe des Zeichensatz-Voreinstellers (Font) können Sie zwischen den im Amiga verwendeten Zeichensätzen wechseln.

Weitere Informationen zu Zeichensätzen und zum Zeichensatz-Voreinsteller finden Sie in Kapitel 8.1 *"Zeichensätze"* und 8.4 *"Zeichensatz-Voreinsteller (Font)"*.

5.11 Drucker-Voreinsteller (Printer)

Mit Hilfe des Drucker-Voreinstellers (Printer) können Sie das von Ihnen verwendete Druckermodell angeben und Einstellungen für die Druckausgabe vornehmen. Eine detaillierte Beschreibung des Drucker-Voreinstellers finden Sie in Kapitel 9.2 *"Drucker-Voreinsteller (Printer)"*.

5.12 Grafikdrucker-Voreinsteller (PrinterGfx)

Über den Grafikdrucker-Voreinsteller (PrinterGfx) können Sie auf die erweiterten Funktionen zum Drucken von Grafiken zugreifen. Im zugehörigen Fenster können Sie z. B. Ränder festlegen, Farben auswählen und korrigieren, die Schattierungsart einstellen sowie die Grafik skalieren. Eine detaillierte Beschreibung des Grafikdrucker-Voreinstellers finden Sie in Kapitel 9.3 *"Grafikdrucker-Voreinsteller (Printer Gfx)"*.

5.13 PostScript-Drucker-Voreinsteller (PrinterPS)

Mit Hilfe des PostScript-Drucker-Voreinstellers können Sie Angaben zur Steuerung der Funktionen für PostScript-Drucker machen. Sie können diesen Voreinsteller nur verwenden, wenn ein PostScript-Drucker an Ihrem Amiga angeschlossen ist und "PostScript" im Fenster "Drucker-Voreinsteller" ausgewählt wurde. Eine detaillierte Beschreibung des PostScript-Drucker-Voreinstellers finden Sie in Kapitel 9.4 *"PostScript-Drucker-Voreinsteller (PrinterPS)"*.

5.14 Seriell-Voreinsteller (Serial)

Über den in Abb. 5-10 dargestellten Seriell-Voreinsteller können Sie Angaben zur seriellen Kommunikation in Ihrem System machen.

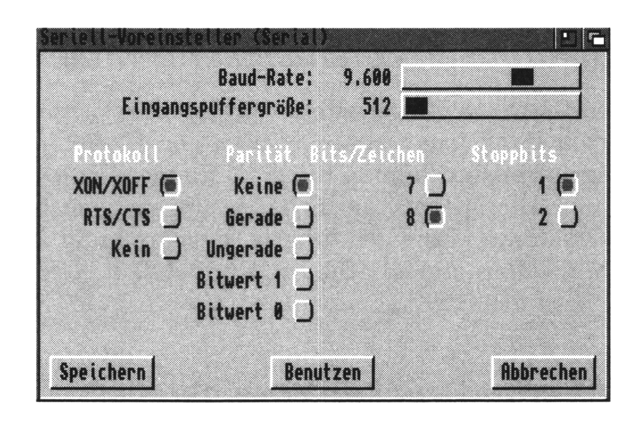


Abb. 5-10. Fenster "Seriell-Voreinsteller (Serial)"

Die Daten, die über Modems und Netzwerke gesendet und empfangen werden, müssen zu dem Gerät kompatibel sein, mit dem Sie kommunizieren. Die Informationen zu den erforderlichen Einstellungen finden Sie in der Dokumentation, die zusammen mit Ihrem seriellen Gerät geliefert wurden.

5.14.1 Baud-Rate

Die Baud-Rate legt fest, wie viele Bits pro Sekunde (bps = bits per second) über die serielle Schnittstelle übertragen werden können. Bei der seriellen Kommunikation werden die Bits einzeln nacheinander gesendet bzw. empfangen. Da die Zeichen in der Regel aus 10 Bits (1 Startbit, 8 Datenbits und 1 Stoppbit) bestehen, können Sie die ungefähre Anzahl der pro Sekunde übertragenen Zeichen (cps = characters per second) berechnen, indem Sie die Baud-Rate durch 10 teilen.

Die ausgewählte Baud-Rate muß mit der Baud-Rate des Geräts übereinstimmen, mit dem Sie kommunizieren. Je höher der Wert, desto schneller werden die Daten übertragen. Sie können eine der folgenden Baud-Raten auswählen: 110, 300, 1200, 2400, 4800, 9600, 19200 oder 31250 Baud. Die aktuelle Einstellung wird neben dem Schieberegler angezeigt. Der Standardwert ist 9600.

5.14.2 Eingangspuffergröße

Der Eingangspuffer ist der Bereich des Speichers, der für die Zwischenspeicherung beim Empfang seriell übertragener Daten reserviert ist. Sie können eine der folgenden Größen auswählen: 512, 1024, 2048, 4096, 8192, 16384, 32768 oder 65536 Byte. Die aktuelle Größe wird links neben dem Schieberegler angezeigt. Je höher die eingestellte Baud-Rate und Anzahl der vom Amiga ausgeführten Aktionen, desto größer sollte der Eingangspuffer sein. Die Standardeinstellung ist 512.

5.14.3 Protokoll

Über ein Protokoll wird der Datenfluß zwischen der seriellen Schnittstelle und dem angeschlossenen Gerät gesteuert. Damit Daten übertragen werden können, muß im Computer und im angeschlossenen Gerät dasselbe Protokoll aktiviert sein. Sie können eine der folgenden Optionen auswählen:

XON/XOFF Dabei handelt es sich um das am häufigsten verwendete Protokoll. In die zwischen den Geräten übertragenen Daten werden die Sonderzeichen XON und XOFF eingefügt, über die der Datenfluß gesteuert wird.

RTS/CTS Der Datenfluß wird über separate Steuerleitungen reguliert: RTS (Request to Send = Sendeaufforderung) und CTS (Clear to Send = Sendebereit). Dazu benötigen Sie ein ordnungsgemäß belegtes serielles Kabel.

Kein Das Protokoll wird inaktiviert, d. h. der Datenfluß erfolgt ohne Einschränkungen und Steuerung. Gehen Sie bei der Verwendung dieser Option sehr vorsichtig vor.

5.14.4 Parität

Anhand der Parität werden Übertragungsfehler festgestellt, indem die Einstellung der Paritäts-Bits überprüft wird. Das Paritätsbit wird zusätzlich übertragen und so gesetzt, daß die Anzahl gesetzter Bits für ein Zeichen immer auf eine gerade (bzw. ungerade) Anzahl ergänzt wird. Sie können zwischen folgenden Paritätseinstellungen auswählen:

Keine — Alle Bits werden für Daten verwendet. Meistens verwendet, wenn "Bits/Zeichen" auf 8 eingestellt ist. Es erfolgt keine Paritätsüberprüfung.

Gerade — Die Gesamtanzahl der "1"-Bits in jedem Zeichen incl. Paritätsbit muß stets eine gerade Zahl sein.

Ungerade — Die Gesamtanzahl der "1"-Bits in jedem Zeichen incl. Paritätsbit muß stets eine ungerade Zahl sein.

Bitwert 1 — Das Paritätsbit ist immer "1".

Bitwert 0 — Das Paritätsbit ist immer "0".

5.14.5 Bits/Zeichen

Unter "Bits/Zeichen" geben Sie die Anzahl der Bits an, die über die serielle Schnittstelle übertragen werden, um ein Zeichen zu senden. Gleichzeitig gibt dieser Wert die Anzahl der Bits an, die für jedes empfangene Zeichen erwartet werden.

Dieser Wert muß der Einstellung für die Parität entsprechen. Ist Parität auf "Gerade", "Ungerade", "Bitwert 1" oder "Bitwert 2" eingestellt, stellen Sie Bits/Zeichen lieber auf 7 ein, da einige Systeme das achte Bit zur Paritätsüberprüfung verwenden. Ist unter Parität "Keine" eingestellt, können Sie "Bits/Zeichen" auf 8 einstellen. Wenn Sie jedoch den vollen 8-Bit-Zeichensatz verwenden und übertragen wollen, müssen Sie auch 8 wählen.

5.14.6 Stoppbits

Stoppbits sind zusätzliche Bits, die am Ende eines Zeichens hinzugefügt werden. Durch diese Bits kann der Rechner den Abstand zwischen Worten einhalten und erkennen, wann die Übertragung eines Zeichens beendet wird. Dies gilt für alle über die serielle Schnittstelle gesendeten und empfangenen Daten.

Bei Rechnern mit niedriger Verarbeitungsgeschwindigkeit sind in der Regel zwei Stoppbits erforderlich. Bei Rechnern, deren Datenübertragungsgeschwindigkeit bei 300 Baud oder höher liegt, ist in der Regel 1 Stoppbit ausreichend. Wenn acht Datenbits verwendet werden, können Sie nur ein Stoppbit angeben, da ansonsten bei der Datenübertragung Daten verloren gehen.

Wenn Ihr System über mehr als eine serielle Schnittstelle verfügt, können Sie den Voreinsteller so einstellen, daß er mehr als eine Einheit unterstützt. Fügen Sie dazu eine "UNIT"-Befehlszeilenoption hinzu oder geben Sie das Merkmal "UNIT" im Fenster "Information" des Programmpiktogramms ein.

5.15 Voreinsteller IControl

Mit Hilfe des in Abb. 5-11 dargestellten Voreinstellers IControl können Sie bestimmte Einstellungen für das System, z. B. die Taste zum Ziehen eines Bildschirms oder den Filter für Texteingabefelder, ändern.

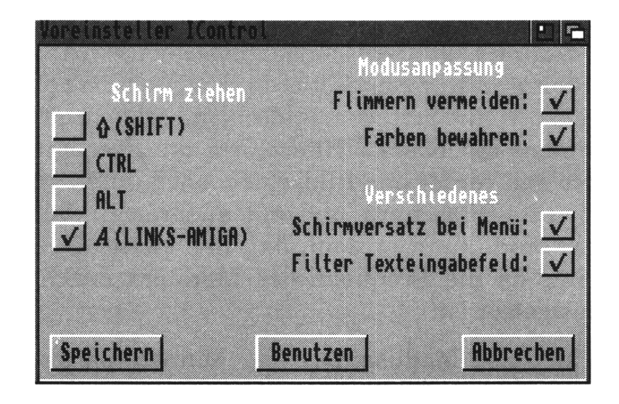


Abb. 5-11. Fenster "Voreinsteller IControl"

5.15.1 Schirm ziehen

Über die Auswahlfelder für "Schirm ziehen" können Sie neben oder anstelle der linken Amiga-Taste andere Tasten zum Ziehen des Bildschirms angeben. Dies empfiehlt sich, wenn beispielsweise in einem Anwendungsprogramm die linke Amiga-Taste und die Auswahltaste (Maus) anderen Funktionen dienen.

Folgende Tasten stehen zur Verfügung: Shift (Umschalttaste), Ctrl, Alt und die linke Amiga-Taste. Klicken Sie zum Auswählen einer Taste das zugehörige Auswahlfeld an.

Bei Auswahl von"Ctrl" müssen Sie zum Ziehen des Bildschirms die Taste "Ctrl" gedrückt halten. Wählen Sie "Ctrl" und "Shift" aus, müssen Sie zum Ziehen des Bildschirms beide Tasten gedrückt halten.

5.15.2 Modusanpassung

Anmerkung Die Optionen "Flimmern vermeiden" und "Farben bewahren" sind nur verfügbar, wenn der Produktivitäts-Modus aktiviert ist.

Wenn ein Produktivitäts-Bildschirm angezeigt wird, arbeitet Ihr Multiscan-Monitor mit einer höheren Frequenz als bei anderen Bildschirmmodi. Wenn mehrere Bildschirme gleichzeitig angezeigt werden, bestimmt der oberste Bildschirm die Frequenz des Monitors. Wenn Sie den vordersten Bildschirm nach unten ziehen, so daß ein Produktivitäts-Bildschirm und ein anderer Bildschirm gleichzeitig sichtbar sind, kann es sein, daß der zweite Bildschirm verzerrt erscheint, da die Frequenz des Monitors durch den ersten Bildschirm festgelegt ist.

Über die Felder zur Modusanpassung können Sie das Aussehen gleichzeitig geöffneter Bildschirme beeinflussen, die mit unterschiedlicher Frequenz arbeiten. Mit "Flimmern vermeiden" können Sie bei Bildschirmen im Hintergrund das Zeilensprungverfahren verhindern. Bei Auswahl von "Farben bewahren" bleiben die ursprünglichen Farben des Bildschirms erhalten. Diese Optionen können jedoch dazu führen, daß der Bildschirm im Hintergrund noch verzerrter erscheint. Bei Standardeinstellung sind beide Optionen aktiviert.

5.15.3 Schirmversatz bei Menü

Diese Option ist für Benutzer gedacht, die mit Bildschirmen arbeiten, die größer sind als der Anzeigebereich des Monitors. In der Regel erscheinen die Workbench-Menüs links oben auf dem Bildschirm. Ist der linke Rand des Bildschirms nicht sichtbar und wurde "Schirmversatz bei Menü" aktiviert, wird der Workbench-Bildschirm bei Drücken der Menütaste so verschoben, daß Sie auf die Menüs zugreifen können. Der Bildschirm bleibt nur so lange verschoben, wie die Menütaste gedrückt gehalten wird.

5.15.4 Filter Texteingabefeld

Über "Filter Texteingabefeld" können Sie angeben, daß Steuerzeichen bei der Eingabe in Texteingabefelder als solche erkannt werden. Unter einem Steuerzeichen versteht man eine Tastenkombination (in der Regel die Taste "Ctrl" und eine Buchstabentaste), mit deren Hilfe eine bestimmte Funktion aufgerufen wird.

Folgende Standardsteuerzeichen werden zum Edieren von Text verwendet:

Ctrl-M	Dient derselben Funktion wie die Eingabetaste.
Ctrl-H	Löscht das Zeichen links neben dem Cursor (dient derselben Funktion wie die Rücktaste).
Ctrl-X	Löscht eine vollständige Zeile.
Ctrl-U	Löscht alle Zeichen links neben dem Cursor.
Ctrl-K	Löscht alle Zeichen vom Cursor bis zum Ende der Zeile.
Ctrl-A	Stellt den Cursor an den Zeilenanfang.
Ctrl-Z	Stellt den Cursor an das Zeilenende.

Unabhängig von der Einstellung für "Filter Texteingabefeld" können Sie jederzeit Steuerzeichen in ein Texteingabefeld eingeben. Halten Sie dazu die Taste Ctrl und die linke Amiga-Taste gedrückt und drücken Sie die entsprechende Buchstabentaste. Halten Sie z. B. zur Eingabe von Ctrl-M in das Texteingabefeld die Taste "Ctrl" und die linke Amiga-Taste gedrückt und drücken Sie die Taste "M".

Anmerkung In einigen Fenstern mit mehreren Texteingabefeldern können Sie den Cursor durch Drücken der Tabulatortaste in das nächste Feld stellen. In diesen Fenstern müssen Sie stets die linke Amiga-Taste und die Tabulatortaste drücken, um ein Tabulatorzeichen in ein Texteingabefeld einzugeben.

5.15.5 Übernehmen des Modus

Über das Symbol "Modus übernehmen" kann das Zeilensprungverfahren per Software unterdrückt werden (nur auf Amigas mit dem Chip-Satz AA). Damit wird das Flimmern der Anzeige auf VGA-Monitoren ohne Zeilensprungverfahren unterdrückt. Es wird empfohlen, diese Option bei Videoanwendungen auf dem Bildschirm auszuschalten.

5.16 Sound-Voreinsteller

Mit Hilfe des Sound-Voreinstellers können Sie die Art und die Attribute des vom Amiga ausgegebenen Warntons festlegen. Zum Hinweis auf eine Eingabeaufforderung eines Anwendungsprogramms oder eines Verarbeitungsfehlers kann die Anzeige des Amiga blitzen und/oder ein Ton ausgegeben werden. In Abb. 5-12 ist das Fenster "Sound-Voreinsteller" dargestellt.

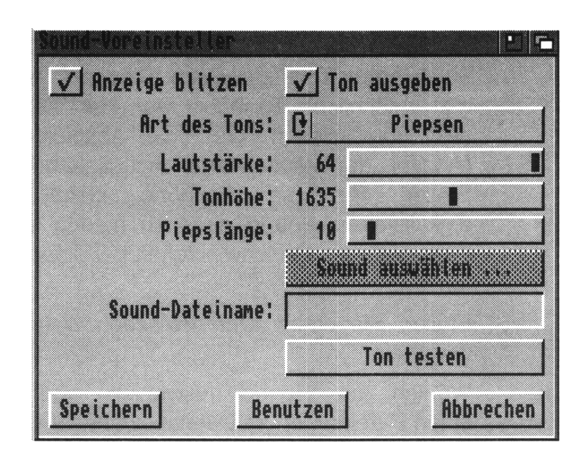


Abb. 5-12. Fenster "Sound-Voreinsteller"

Sie können "Ton ausgeben", "Anzeige blitzen" oder eine Kombination aus beiden Funktionen auswählen. Es empfiehlt sich nicht, beide Funktionen gleichzeitig zu inaktivieren, da dann keine optischen und akustischen Signale mehr ausgegeben werden und Eingabeaufforderungen leicht übersehen werden.

Wenn Sie nur "Anzeige blitzen" auswählen, blitzt die Anzeige, sobald eine Eingabeaufforderung oder ein Fehler angezeigt wird.

Bei Auswahl von "Ton ausgeben" stehen folgende Einstellungen zur Verfügung:

Art des Tons — Wählen Sie "Piepsen" oder "Digitalis. Sound" aus. "Piepsen" steht für einen einfachen Ton. "Digitalis. Sound" steht für einen digitalisierten Sound, der in einer Standard-IFF-Datei gespeichert ist. Erstellen Sie diese Datei mit Hilfe eines Digitizers oder laden Sie eine bereits vorhandene Datei. Diese kann eine Datei mit digitalisierten Tönen sein.

Lautstärke — Stellen Sie einen Wert zwischen 1 (leise) und 64 (laut) ein.

Tonhöhe
Stellen Sie einen Wert zwischen 1 (tiefer Ton) und 3000 (hoher Ton) ein. Beim "Piepsen" legt dieser Wert die tatsächliche Tonhöhe fest. Bei "Digitalis. Sound" wird über diesen Wert die Abspielgeschwindigkeit (Anzahl der Abtastwerte pro Sekunde) festgelegt. Stellen Sie die Tonhöhe insbesondere beim digitalisierten Sound nicht zu niedrig ein, da dieser Wert auch die Geschwindigkeit bei dieser Tonausgabe festlegt.

Piepslänge
Stellen Sie einen Wert zwischen 1 (kurz) und 100 (lang) ein.

Sound auswählen
Wählen Sie "Sound auswählen" und anschließend einen Dateinamen im Dateiauswahlfeld aus. Es können Dateien mit digitalisierten Tönen angegeben werden. Wenn Sie diese Einstellungen speichern, muß die Datei mit dem ausgewählten Sound bei jedem Start/Neustart des Computers auf einer Diskette/Festplatte zur Verfügung stehen.

Nach Auswahl von "Piepsen" (im Amiga vorgegebener Ton) oder Festlegen eines Sounds können Sie testen, ob die Toneinstellungen schon optimal sind. Während dieses Tests sind die Felder "Speichern", "Benutzen" und "Abbrechen" inaktiviert.

Kapitel 6

Landes-Voreinsteller

Über die landesspezifischen Funktionen der Workbench können Sie die Sprache, Datum und Uhrzeit sowie das Zahlenformat für angezeigte Daten auswählen.

In diesem Kapitel wird folgendes beschrieben:

- Landesspezifische Funktionen
- der Landes-Voreinsteller (Locale) zur Steuerung der landesspezi-fischen Funktionen

6.1 Landesspezifische Funktionen

Ihre landesspezifischen Einstellungen wirken sich auf folgende Funktionen aus:

Text	Über den Landes-Voreinsteller können Sie die Sprache für folgende Elemente auswählen: Bildschirmtitel, Fenstertitel, Menüs, Dialog-fenster und Meldungen.
Taschenrechner (Calculator)	Der Tastenblock für den Taschenrechner entspricht dem ausgewählten Land und der zugehörigen Sprache. Bei Dezimalstellen wird z. B. ein Komma anstelle eines Punktes verwendet.
Uhr	Das Format der angegebenen Uhrzeit ent-spricht den lokalen Standards für Ihr Land und die ausgewählte Sprache.
Datum	Das Format des angegebenen Datums ent-spricht den lokalen Standards für Ihr Land und die ausgewählte Sprache.

Datum und Uhrzeit in Verzeichnissen — Das Format der Uhrzeit und des Datums in Verzeichnislisten entsprechen den Standards für Ihr Land und die ausgewählte Sprache.

Zahlen — Das Format von Zahlen entspricht den Standards für Ihr Land und die ausgewählte Sprache. Das Tausendertrennzeichen kann z. B. ein Punkt oder ein Leerzeichen sein.

6.2 Verwenden des Landes-Voreinstellers

Der in Abb. 6-1 dargestellte Landes-Voreinsteller ermöglicht Ihnen die Auswahl Ihres Landes, der Zeitzone und der bevorzugten Sprachen. Bei der Installation der Workbench-Software auf Ihrer Festplatte wählen Sie die Sprachen aus, die auf Ihrem Rechner verfügbar sein sollen. Die Standardeinstellung ist "English". Sie können jedoch aus einer Vielzahl von Sprachen auswählen.

Hinweis — Bei der Installation der Software auf die Festplatte, können Sie eine Sprache für den Installationsvorgang auswählen. Sobald Sie den Computer neu starten, wird jedoch für die Workbench wieder Englisch als Standardsprache eingestellt. Wählen Sie im Fenster "Landes-Voreinsteller (Locale)" die Sprache aus, die Sie bei der täglichen Arbeit verwenden möchten. Wählen Sie während der Installation der Workbench-Software alle Sprachen aus, die später verwendet werden sollen. Wenn Sie jedoch aus Versehen eine Sprache vergessen, können Sie die fehlende Sprache von der Diskette "Locale" laden (siehe Kapitel 1.2.1).

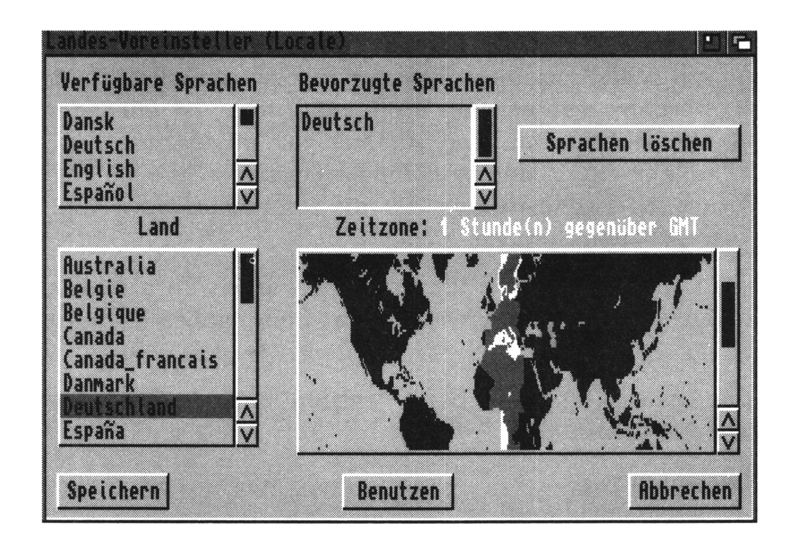


Abb. 6-1. Fenster "Landes-Voreinsteller (Locale)"

Im Auswahlfeld "Verfügbare Sprachen" sind die Sprachen aufgeführt die zur Zeit auf Ihrem Computer installiert sind. Durch Anklicken der jeweiligen Sprache im Auswahlfeld können Sie die Sprachen angeben, die Sie bevorzugt verwenden. Jede Sprache, die Sie anklicken, erscheint im Feld "Bevorzugte Sprachen".

Wählen Sie die Sprachen in der Reihenfolge der Verwendungshäufigkeit aus. Erscheint die am häufigsten verwendete Sprache nicht an erster Stellte im Feld "Bevorzugte Sprachen", wählen Sie "Sprachen löschen" aus. Anschließend wählen Sie erneut Ihre bevorzugten Sprachen aus. Ist keine bevorzugte Sprache angegeben, wird Englisch als Standardsprache verwendet.

Anwendungen, die auf die landesspezifischen Funktionen des Amiga zugreifen, entnehmen dem Feld "Bevorzugte Sprachen" die zu verwendende Sprache. Steht auf Ihrem Computer die zuerst genannte Sprache nicht zur Verfügung, wird die nächste (im Computer verfügbare) Sprache aus dieser Liste verwendet. Ist keine der aufgeführten Sprachen installiert, wird die Standardsprache verwendet, meist Englisch.

Wählen Sie zum Speichern der landesspezifischen Einstellungen "Speichern" aus. Anschließend starten Sie den Computer neu, um

die Einstellungen zu aktivieren. Sollen die Änderungen der landesspezifischen Einstellungen nur für die aktuelle Sitzung verwendet werden, wählen Sie "Benutzen" aus. Ist dies der Fall, werden alle Bildschirme und Fenster mit Ausnahme der Workbench-Titelleiste und -Menüs in der bevorzugten Sprache angezeigt. Die Workbench-Titelleiste und -Menüs erscheinen weiterhin in der zuvor angegebenen Sprache.

Im Feld "Land" können Sie Ihr Land auswählen. Ihre Auswahl hat Auswirkungen auf das Format von Zeitangaben, Datum und Zahlen.

Über die Auswahl im Feld "Land" werden folgende Parameter festgelegt:

- Landesname
- Landestelefonvorwahl
- Telefonnummernformat
- Maßeinheiten
- Kombinierte/getrennte Zeit-/Datumsangabe (Langform)
- Kombinierte/getrennte Zeit-/Datumsangabe (Kurzform)
- Zahlenformat
- Währungsformat (Haben)
- Währungsformat (Soll)
- Währungssymbol
- Internationales Währungssymbol

Klicken Sie zum Einstellen der Zeitzone die entsprechende Zone auf der Weltkarte an. Im zugehörigen Anzeigefeld wird der Unterschied zur GMT-Zeit (Greenwich Mean Time) angegeben. Diese Einstellung wird ggf. von einigen Anwendungen verwendet. Von der Workbench wird sie jedoch nicht berücksichtigt.

Wählen Sie "Abbrechen" aus, um den Landes-Voreinsteller (Locale) ohne Speichern der Änderungen zu verlassen.

Kapitel 7

CrossDOS

Mit Hilfe von CrossDOS können Sie mit den Standard-Amiga-Laufwerken Daten auf MS-DOS-formatierte Disketten schreiben bzw. von diesen lesen. Dies ermöglicht Ihnen die Übertragung von Texten, Zeichensätzen, Datenbanken und Grafikdateien zwischen Amigas und MS-DOS-Computern. CrossDOS ermöglicht dem Amiga zwar nicht die Ausführung von MS-DOS-Programmen, aber Sie können MS-DOS-Disketten und -Dateien mit den Ihnen vertrauten Arbeitsschritten für den Amiga bearbeiten.

In diesem Kapitel werden folgende Themen behandelt:

- CrossDOS-Treiber
- Aktivieren von CrossDOS-Treibern
- Hinzufügen von CrossDOS-Treibern
- Verwenden von CrossDOS
- CrossDOS-Commodity

7.1 CrossDOS-Treiber

Die Standard-DOS-Treiber für CrossDOS sind PC0: und PC1:, die DF0: und DF1: entsprechen. Mit Hilfe dieser beiden Treiber können Daten auf 720KB-MS-DOS-Disketten gelesen bzw. geschrieben werden.

7.1.1 Aktivieren der CrossDOS-Treiber

Ein CrossDOS-Treiber wird bei jedem Starten des Computers aktiviert, wenn Sie das zugehörige Piktogramm PC0/PC1 in die Schublade "Devs/DOSDrivers" (Geräte/DOS-Treiber) ziehen. Soll der DOS-Treiber nur vorübergehend aktiviert werden, klicken Sie das zugehörige Piktogramm in der Schublade Storage/DOSDrivers (Speicher/DOS-Treiber) doppelt an. Der DOS-Treiber bleibt bis zum nächsten Neustart des Computers aktiviert.

Ist ein CrossDOS-Treiber aktiviert, zeigt die Workbench zwei Piktogramme für eine in ein Laufwerk eingelegte Diskette an: ein Piktogramm für PC0: bzw. PC1: und ein Piktogramm für die entsprechenden Laufwerke DF0: bzw. DF1:. Ist im Laufwerk DF0: eine MS-DOS-Diskette eingelegt, erscheint auf der Workbench ein Piktogramm mit dem Namen der Diskette und das Piktogramm DF0:????. Bei Amiga-Disketten erscheint auf der Workbench das übliche Diskettenpiktogramm und das Piktogramm PC0:????.

Anmerkung Wenn Sie eine Diskette in das CrossDOS-Laufwerk einlegen, ergibt sich in der Regel eine kurze Verzögerung zwischen der Anzeige des Diskettenpiktogramms "DFx" und der Anzeige des Diskettenpiktogramms "PCx:".

7.1.2 Hinzufügen von CrossDOS-Treibern

Sie können zusätzliche DOS-Treiber erstellen, wenn weitere Laufwerke an Ihren Computer angeschlossen sind, für die CrossDOS verwendet werden soll.

Gehen Sie wie folgt vor, um einen DOS-Treiber "PC2" für ein externes Laufwerk "DF2:" zu erstellen:

1. Öffnen Sie die Schublade "Storage/DOSDrivers" (Speicher/DOS-Treiber) und ziehen Sie das Piktogramm "PC0" auf das Piktogramm für die Schublade "Devs/DOSDrivers" (Geräte/DOS-Treiber).
2. Öffnen Sie die Schublade "Devs/DOSDrivers " und wählen Sie das Piktogramm "PC0" aus.
3. Wählen Sie den Menüpunkt "Piktogramm kopieren" aus.
4. Anschließend wählen Sie "Piktogramm umbenennen" aus. Ändern Sie den Namen von "copy_of_PC0" in "PC2". Wählen Sie "OK" aus.
5. Wählen Sie "Informationen" im Menü "Piktogramm" aus. Ändern Sie das Merkmal UNIT von "UNIT=0" in "UNIT=2". Anschließend drücken Sie die Eingabetaste.
6. Wählen Sie "Speichern" aus.

7.2 Verwenden von CrossDOS

Nachdem Sie einen CrossDOS-Treiber für ein Diskettenlaufwerk aktiviert haben, können Sie MS-DOS-Verzeichnisse und -Dateien in derselben Weise bearbeiten wie Schubladen und Dateien des Amiga. Dabei können Sie die üblichen Workbench-Piktogramme und -Menüs zum Kopieren, Verschieben, Umbenennen und Löschen verwenden. Sie können ein beliebiges Amiga-Programm verwenden, um Dateien von MS-DOS-Disketten zu laden bzw. auf diesen zu speichern. Sie müssen lediglich den Datenträgernamen der Diskette oder den Gerätenamen des CrossDOS-Laufwerks angeben (z. B. MYDOSDISK: oder PC0:). Sie können MS-DOS-Disketten mit denselben Arbeitsschritten formatieren wie Amiga-Disketten.

7.2.1 Namen

Wenn Sie auf Dateien und Verzeichnisse zugreifen bzw. diese benennen, gelten die MS-DOS-Namenskonventionen. Unter MS-DOS können Dateinamen maximal aus acht Zeichen und einer (wahlweisen) Namenserweiterung von drei Zeichen bestehen.

7.2.1.1 Ungültige Zeichen

Folgende Sonderzeichen dürfen in MS-DOS-Namen nicht verwendet werden :

- < Spitze Klammer links
- > Spitze Klammer rechts
- . Punkt
- " Doppelte Anführungszeichen
- | Vertikaler Strich
- + Pluszeichen
- = Gleichheitszeichen
- ; Semikolon
- , Komma
- \ Schrägstrich rückwärts
- / Schrägstrich
- [Eckige Klammer links
-] Eckige Klammer rechts
- : Doppelpunkt

Obwohl einige dieser Zeichen für AmigaDOS-Dateinamen verwendet werden können, sollten Sie deren Verwendung dennoch vermeiden. Der Schrägstrich, der Schrägstrich rückwärts, die eckigen Klammern und der Doppelpunkt sind für spezielle Aufgaben reserviert.

7.2.1.2 Dateiname ("Filename")

Datei- und Verzeichnisnamen können aus maximal acht alphanumerischen Zeichen bestehen. Unabhängig von der Eingabe werden die Zeichen automatisch in Großbuchstaben umgesetzt. Die Eingabe eines Leerzeichens zwischen zwei anderen alphanumerischen Zeichen ist zwar erlaubt, aber nicht empfehlenswert.

7.2.1.3 Dateinamenserweiterung (".Erw")

Die wahlweise einzugebende Erweiterung für Datei- und Verzeichnisnamen ist auf drei alphanumerische Zeichen begrenzt. Diesen Zeichen muß ein Punkt (.) vorangestellt sein. Für jeden Dateinamen kann nur eine Erweiterung eingegeben werden. Unabhängig von der Eingabe werden die Zeichen automatisch in Großbuchstaben umgesetzt. Die Eingabe eines Leerzeichens zwischen zwei anderen alphanumerischen Zeichen ist zwar erlaubt, aber nicht empfehlenswert.

7.2.1.4 Workbench-Piktogramm-Erweiterung (".info")

Eine Ausnahme für die aus drei Zeichen bestehende Erweiterung bildet die Amiga-Erweiterung ".info". Wenn eine Datei mit der Erweiterung ".INF" mit Hilfe von CrossDOS von der MS-DOS-Diskette gelesen wird, erweitert der Treiber diese Erweiterung automatisch in ".info", damit die Datei von der Workbench erkannt werden kann. Wird eine Datei mit der Namenserweiterung ".info" auf die MS-DOS-Diskette geschrieben, wird sie als ".INF"-Datei gespeichert.

Die ursprüngliche Datei, der eine ".info"-Datei zugeordnet ist, darf keine weiteren Namenserweiterungen in ihrem Namen enthalten. Erstellen Sie die Dateien auf der MS-DOS-Diskette ohne Dateinamenserweiterung, damit Anwendungsprogramme, die automatisch ".info"-Dateien erstellen, ordnungsgemäß arbeiten können.

7.2.1.5 Kennung für Hauptverzeichnisse (:)

Der Doppelpunkt (:) dient als Kennung für Hauptverzeichnisse. Mit dem Doppelpunkt verweisen Sie auf den Datenträgernamen der Disk bzw. den logischen Namen eines Verzeichnispfads. Beispiel:

```
PC0:DATEINAME.ERW
```

7.2.1.6 Datenträgername ("Volume_Name")

Ein Datenträgername kann unter MS-DOS aus maximal elf alphanumerischen Zeichen bestehen. Dabei sind Leerzeichen zwischen zwei alphanumerischen Zeichen zulässig. Unabhängig von der Eingabe werden die Zeichen automatisch in Großbuchstaben umgesetzt.

Der Datenträgername wird in der Regel bei der Formatierung auf die Diskette geschrieben. Da unter MS-DOS die Verwendung eines Datenträgernamens nicht vorgeschrieben ist, erscheint ggf. im Hauptverzeichnis kein Datenträgername für die Diskette. Ist kein Datenträgername verfügbar, verwendet CrossDOS folgende Datenträgerinformationen für AmigaDOS: den Boot-Block-Kennamen und das Erstellungsdatum 01.01.1980. Beispiel:

```
IBM  3.1:DATEINAME.ERW = PC0:DATEINAME.ERW
```

7.2.1.7 Kennungen für Verzeichnisnamen (/ oder \ )

Als Kennungen für Verzeichnisnamen können der Standardschrägstrich für AmigaDOS (/) oder der Schrägstrich rückwärts für MS-DOS (\) verwendet werden. Diese Zeichen dienen als Trennzeichen für Verzeichnispfade. Beispiele:

```
PC0:UNTVERZ/DATEINAME
PC0:UNTVERZ\UNTUNTVERZ/DATEINAME
```

7.2.2 Piktogramme

Disketten, die auf MS-DOS-Computern beschrieben wurden, sind keine Piktogramme zugeordnet. Sie können jedoch Pseudo-Piktogramme für die Dateien und Verzeichnisse auf diesen Disketten aufrufen. Wählen Sie dazu den Menüpunkt "Inhalt anzeigen alle Dateien" aus (siehe Kapitel 3.4.1.6).

Zum Erstellen von Amiga-Piktogrammen auf MS-DOS-Disketten haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Ziehen Sie ein Amiga-Piktogramm in das Fenster für die Diskette.
- Verwenden Sie zum Speichern einer Datei auf der Diskette ein Programm, das beim Speichern automatisch Piktogramme erstellt.
- Erstellen Sie mit dem Menüpunkt "neue Schublade" eine Schublade auf der Diskette.
- Erstellen Sie mit dem Programm "IconEdit" ein Piktogramm und speichern Sie es anschließend auf der Diskette.

MS-DOS konvertiert die Namenserweiterung ".info" der Piktogrammdateien in ".INF". CrossDOS erkennt die Dateien jedoch weiterhin als info.-Dateien. Unter MS-DOS und anderen PC-Betriebssystemen werden diese Dateien nicht erkannt, und die Piktogrammdaten können nicht interpretiert werden.

7.2.3 Formatieren von Disketten

Befolgen Sie zum Formatieren von MS-DOS-Disketten die üblichen in Kapitel 3.5.1.12 beschriebenen Anweisungen. Achten Sie darauf, daß Sie das Piktogramm, den Datenträgernamen oder den Gerätenamen für die MS-DOS-Diskette angeben, um die Diskette als MS-DOS- und nicht als AmigaDOS-Diskette zu formatieren. Beispiel: Soll eine Diskette im Laufwerk DF0:/PC0: mit MS-DOS formatiert werden, wählen Sie das Piktogramm "PC0:????" und anschließend den Menüpunkt "Disk formatieren" aus.

7.2.3.1 CrossDOS-Anmeldedateien (Mount Files)

Anmeldedateien (Mount Files) sind Textdateien, in denen Parameter und Werte aufgelistet sind, die zum Anmelden (MOUNT-Befehl) und Bereitstellen eines Geräts in Ihrem System erforderlich sind. Die DOS-Treiber PC0/PC1 sin Anmeldedateien für spezielle CrossDOS-Laufwerke. Durch die Erstellung einer neuen Anmeldedatei oder die Änderung einer Anmeldedatei für ein vorhandenes CrossDOS-Laufwerk können Sie einen neuen DOS-Treiber erstellen, der Ihnen die Verwendung anderer Geräte über CrossDOS ermöglicht.

Den Inhalt einer vorhandenen Anmeldedatei (z. B. PC0) können Sie mit Hilfe des Anzeigeprogramms "More" einsehen. Die Datei enthält die technischen Daten für das jeweilige Gerät und bestimmte Einstellungen, die AmigaDOS zum Zugriff auf das Gerät benötigt. Einige dieser Daten sind laufwerkspezifisch. Entnehmen Sie diese Daten der vom Hersteller gelieferten Dokumentation.

Verwenden Sie zum Erstellen bzw. Edieren von CrossDOS-Anmeldedateien einen Texteditor (z. B. ED). Im folgenden Beispiel ist eine Anmeldedatei für ein Laufwerk dargestellt. Diese könnte z. B. für eine Syquest-Wechselplatte verwendet werden:

```
FileSystem     = L:CrossDOSFileSystem
Device         = scsi.device
Unit           = 2
Flags          = 1
Surfaces       = 2
BlocksPerTrack  = 34
LowCyl         = 0
HighCyl        = 2096
Buffers        = 5
BufMemType     = 1
StackSize      = 600
Priority       = 5
GlobVec        = -1
DosType        = 0x4D534800
```

7.3 CrossDOS-Commodity

Über das in Abb. 7-1 dargestellte Fenster für das Programm CrossDOS-Commodity werden die Textoptionen für die aktivierten CrossDOS-Laufwerke gesteuert. In diesem Fenster werden die verfügbaren Laufwerke angezeigt. Außerdem können Sie für jedes einzelne Laufwerk die Funktionen "Textfilter" und "Textkonvertierung" einstellen.

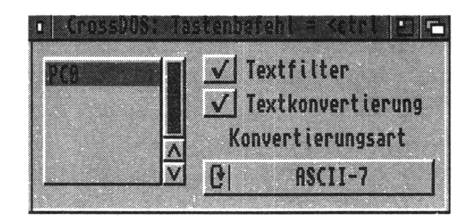


Abb. 7-1. Fenster CrossDOS-Commodity

In der Auswahlliste auf der linken Seite sind die Gerätenamen aller zur Zeit angemeldeten (aktivierten) CrossDOS-Laufwerke aufgeführt. Wählen Sie zum Aufrufen der zugehörigen Einstellungen das gewünschte Laufwerk aus.

Wenn Sie die Option "Textfilter" aktivieren, werden aus MS-DOS-Disketten, die über CrossDOS geladen werden, alle Wagenrücklauf- und Dateiendesteuerzeichen herausgefiltert. Am Ende der Zeilen in MS-DOS-Textdateien befinden sich in der Regel Steuerzeichen für Wagenrücklauf (Ctrl-M) und Zeilenvorschub (Ctrl-J). Am Ende von MS-DOS-Dateien befinden sich ggf. ein oder mehrere Dateiendesteuerzeichen (EOF, Ctrl-Z).

In Amiga-Textdateien sind nur Zeilenvorschubzeichen erforderlich. Darüber hinaus werden keine Dateiendezeichen (EOF) verwendet. Ist die Option "Textfilter" ausgewählt, werden beim Schreiben der Datei auf eine MS-DOS-Diskette Wagenrücklaufzeichen vor den Zeilenvorschubzeichen eingefügt. Außerdem wird am Ende der Datei ein Dateiendezeichen (EOF) angefügt.

Über die Option "Textkonvertierung" wird ggf. die Konvertierung des Amiga-Zeichensatzes in den MS-DOS-Zeichensatz gesteuert. In einigen MS-DOS-Dateien wird für bestimmte ASCII-Zeichen ein

achtes Bit (High Bit) gesetzt, um dem Zeichen eine neue Bedeutung (z. B. Umlaut) zu geben. Wenn Sie "ASCII-7" als Konvertierungsart auswählen, wird der Text der Datei in Standard-ASCII-Text konvertiert. Diese Art der Textkonvertierung erfolgt nur beim Lesen der Datei von der MS-DOS-Diskette. Dies bedeutet, daß das achte Bit zwar beim Lesen der Datei herausgefiltert (gelöscht) wird, aber beim Schreiben der Datei auf die MS-DOS-Diskette nicht wieder gesetzt wird.

Bei der Textkonvertierung stehen Ihnen zwei Optionen zur Verfügung: Konvertierung der vollständigen Datei und Konvertierung des Dateinamens. Wählen Sie zur vollständigen Konvertierung "Textkonvertierung" und anschließend eine Option im Blättersymbol "Konvertierungsart" aus. Bei dieser Einstellung werden sowohl die Dateinamen als auch der Inhalt der Datei gefiltert. Soll nur der Dateiname konvertiert werden, dürfen Sie die Option "Textkonvertierung" nicht auswählen. In diesem Fall werden nur die Dateinamen entsprechend der angezeigten Konvertierungsart gefiltert.

Wenn Sie unter "Konvertierungsart" die Option für das internationale MS-DOS-Dateisystem (INTL) auswählen, wird bei der Textkonvertierung versucht, internationale Zeichen zu erhalten (z. B. ü, ç, ø). Bei der Konvertierung von Dateien in dänischer Sprache, wählen Sie die Option "Dansk" aus.

Hinweis Die Optionen "Textfilter" und "Textkonvertierung" dürfen nur aktiviert werden, wenn Textdateien mit Hilfe von CrossDOS konvertiert werden. Sollen Zeichensatz- und Grafikdateien oder Binärdateien mit ausführbaren Programmen konvertiert werden, müssen Sie diese Optionen inaktivieren.

Kapitel 8

Zeichensätze/Fonts

Ein Zeichensatz oder Font ist ein Schriftbild, das für alle zugehörigen Zeichen, Buchstaben und Symbole verwendet wird. Durch die Verwendung unterschiedlicher Zeichensätze können Sie das Aussehen des Texts auf dem Bildschirm und in ausgedruckten Dokumenten variieren. Da Zeichensätze mit bestimmten Attributen (z. B. fett oder kursiv) versehen werden können, haben Sie die Möglichkeit, bestimmte Textstellen hervorzuheben oder Ihr Dokument für den jeweiligen Zweck zu gestalten: formloser Text, wissenschaftliche Abhandlung, Zeitungsartikel, usw. In diesem Kapitel wird die Verwendung von Zeichensätzen auf Ihrem Amiga erläutert. Dabei werden folgende Themen behandelt:

- Zeichensätze
- Zeichensatzarten
- Zeichensatz-Auswahlfenster
- Zeichensatz-Voreinsteller (Font)
- FixFonts (Programm)
- Intellifont (Programm)

8.1 Zeichensätze

Auf dem Amiga sind Zeichensätze in Fonts: gespeichert. Dabei kann es sich um eine Schublade oder eine Diskette handeln. In einem System mit Festplatte befindet sich das Verzeichnis FONTS: in der Partition SYS:. Bei Computern ohne Festplatte befinden sich die Zeichensätze auf der Diskette "Fonts:". Benutzer, die sich mit AmigaDOS auskennen, können mit Hilfe des Befehls ASSIGN Disketten und Schubladen dem Suchpfad für "FONTS:" hinzufügen.

8.2 Zeichensatzarten

Auf Ihrem Amiga stehen zwei Arten von Zeichensätzen zur Verfügung: Bitmap- und Umriß-Zeichensätze. Bei Bitmap-Zeichensätzen sind Punktmuster definiert, aus denen sich die Zeichen zusammensetzen. Für verschiedene Größen ist ein Bitmap-Zeichensatz mehrfach in diesen verschiedenen Größen gespeichert. Bei Umriß-Zeichensätzen wird der Umriß des Zeichens mathematisch definiert und nur einmal gespeichert. Dabei können Sie die Größe und Auflösung Ihren Erfordernissen entsprechend beliebig anpassen.

Der Standardzeichensatz für den Amiga ist "Topaz". Dabei handelt es sich um einem im ROM gespeicherten Bitmap-Zeichensatz. Auf den Amiga-Disketten finden Sie weitere Bitmap-Zeichensätze, z. B. Helvetica, Courier und Times. Im Fachhandel sind zusätzliche Bitmap- und Umriß-Zeichensätze erhältlich.

Bei der Auswahl eines Zeichensatzes müssen Sie auch eine Schriftgröße in Punkt angeben. Die Höhe eines Zeichens ist durch die jeweilige Anzahl an Punkten festgelegt. Ein Punkt hat eine Höhe von 1/72 Zoll. Nach Auswahl eines Zeichensatzes werden die verfügbaren Schriftgrößen in einem Auswahlfeld angezeigt. Die maximale Größe beträgt 124 Punkt.

Sie können eine der vorgegebenen Punktgrößen verwenden oder einen neuen Wert eingeben. Der Amiga kann sowohl Bitmap- als auch Umriß-Zeichensätze auf die angegebenen Größe skalieren. Skalierte Bitmap-Zeichensätze erscheinen jedoch häufig verzerrt.

Oft muß auch zwischen "proportionalen" und "festen" Zeichensätzen unterschieden werden. Bei Proportionalschrift bekommt jedes Zeichen eine eigene Breite, wie in diesem Buch. Es gibt aber auch Zeichensätze, wo jedes Zeichen dieselbe Breite bekommt, wie auf einer einfachen Schreibmaschine. Manche Teile eines Computersystems können nur mit einem festen Zeichensatz, z. B. Topaz, korrekt arbeiten.

8.2.1 Verwenden von Bitmap-Zeichensätzen

Bitmap-Zeichensätze ergeben in der Regel zufriedenstellende Resultate bei der Anzeige auf dem Bildschirm, aber in der Regel ist ihre Auflösung für qualitativ hochwertige Ausdrucke zu niedrig.

Beim Skalieren von Bitmap-Zeichensätzen wird das Bitmuster auseinandergezogen oder zusammengedrückt. Dies führt zu Verzerrungen bei skalierten Bitmap-Zeichensätzen. Wenn Sie eine nicht im Auswahlfeld angegebene Schriftgröße verwenden, sollten Sie möglichst einen der angegebenen Werte halbieren oder verdoppeln. Auf diese Weise bleiben die Proportionen des Zeichensatzes erhalten. Möchten Sie beispielsweise den Zeichensatz Helvetica mit einer Schriftgröße zwischen 18 und 24 Punkt verwenden, verwenden Sie den Wert 22 (d. h. das Zweifache des vorhandenen Werts 11). Darüber hinaus können Sie Zeichensätze mit Hilfe des Zeichensatz-Voreinstellers (Font) skalieren (siehe Seite 8-5).

Einige Anwendungsprogramme verfügen über eigene Zeichensätze, Hilfsprogramme zu deren Verwaltung und Methoden zum Skalieren von Zeichensätzen. Anwendungsprogramme verwenden u. U. nicht die Amiga-Zeichensätze und -Zeichensatz-Technologie. Lesen Sie in diesen Fällen die Dokumentation zum jeweiligen Anwendungsprogramm, um die von Ihnen gewünschten Zeichensätze zu bekommen.

8.2.2 Verwenden von Umriß-Zeichensätzen

Umriß-Zeichensätze sind in Amiga-Systemen ab Softwareversion 2 verfügbar. Der Amiga verwendet das Agfa-Compugraphic-Intellifont-Verfahren. das über das Hilfsprogramm "Intellifont" verwaltet wird. Dieses Hilfsprogramm wird später in diesem Kapitel erläutert. Compugraphic-Zeichensätze für MS-DOS-Computer sind im Fachhandel erhältlich und können auf dem Amiga verwendet werden.

Aufgrund ihrer Größe und den hohen Speichererfordernissen eignen sich Umriß-Zeichensätze insbesondere für erweiterte Systeme, die mit Festplatten ausgestattet sind. Sie können die Zeichensätze zwar auch auf Systemen ohne Festplatte verwenden, aber Sie müssen ggf. Dateien von der Workbench-Sicherungsdiskette löschen, damit genügend Speicherkapazität zur Verfügung steht.

Umriß-Zeichensätze können mit der höchsten im Drucker verfügbaren Auflösung gedruckt werden, die in der Regel höher ist als die Bildschirmauflösung. Bei Umriß-Zeichensätzen werden keine unterschiedlichen Dateien für die einzelnen Schriftgrößen in Punkt verwendet, sondern die Zeichensätze werden den jeweiligen Erfordernissen entsprechend mathematisch generiert. Deshalb dauert der Zugriff auf Umriß-Zeichensätze beim erstenmal etwas länger als der Zugriff auf Bitmap-Zeichensätze.

8.3 Zeichensatz-Auswahlfenster

Das in Abb. 8-1 dargestellte Zeichensatz-Auswahlfenster ermöglicht Ihnen den Wechsel des Zeichensatzes und der verwendeten Schriftgrößen. Das standardmäßige Zeichensatz-Auswahlfenster des Amiga wird vom Zeichensatz-Voreinsteller (Font) und einigen Anwendungsprogrammen verwendet.

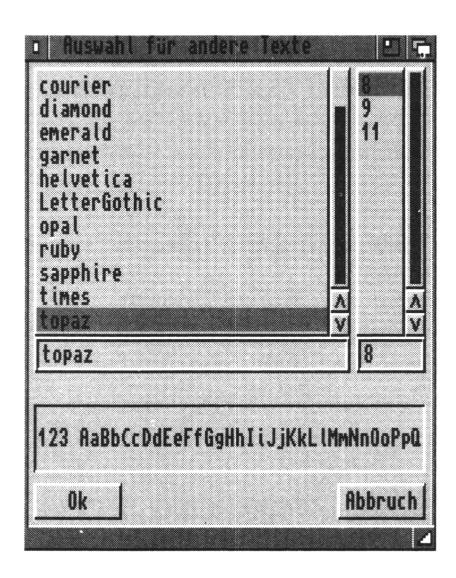


Abb. 8-1. Zeichensatz-Auswahlfenster

Im Zeichensatz-Auswahlfenster werden die verfügbaren Zeichensätze und die zugehörigen Schriftgrößen (in Punkt) in nebeneinanderliegenden Listenfelder angezeigt. Der Name des ausgewählten Zeichensatzes und die aktuelle Schriftgröße erscheinen in den Feldern unterhalb der Listenfelder.

Unter diesen Textfeldern erscheint ein Muster des ausgewählten Zeichensatzes in der aktuellen Schriftgröße. Große Zeichensätze passen ggf. nicht in dieses Feld. Ziehen Sie das Größensymbol des Zeichensatz-Auswahlfensters nach rechts, damit weitere Zeichen angezeigt werden.

Wenn Sie im Zeichensatz-Auswahlfenster einen neuen Zeichensatz auswählen, wird weiterhin die angegebene Schriftgröße verwendet. Existiert die aktuelle Schriftgröße nicht für den ausgewählten Zeichensatz, wird der Zeichensatz entsprechend skaliert. Beachten Sie, daß dies bei Bitmap-Zeichensätzen zu Ungenauigkeiten und Verzerrungen führen kann. Wählen Sie zur Verbesserung der Anzeigequalität eine der für den Zeichensatz verfügbaren Schriftgrößen aus. Handelt es sich beim neuen Zeichensatz um einen Umriß-Zeichensatz, ergibt sich durch dessen Berechnung eine kurze Verzögerung.

Für das Zeichensatz-Auswahlfenster des Amiga existiert ein Menü "Steuerung" mit sechs Menüpunkten. Mit Hilfe der Menüpunkte "Letzter Zeichensatz" und "Nächster Zeichensatz" können Sie durch die Liste der angezeigten Zeichensätze blättern. Mit Hilfe von "Zurück auf Vorgabe" werden die Angaben für den Zeichensatz und die Schriftgröße wiederhergestellt, die beim Öffnen des Auswahlfensters ausgewählt waren. Bei Auswahl von "Disk neu absuchen" wird der Suchpfad FONTS: auf neu hinzugefügte Zeichensätze überprüft. Die Menüpunkte "OK" und "Abbrechen" haben dieselbe Funktion wie die entsprechenden Felder. Die Tastaturkurzbefehle für diese Menüpunkte können nicht ausgewählt werden, wenn eines der Texteingabefelder ausgewählt ist.

Wählen Sie zum Verwenden des angezeigten Zeichensatzes "OK" aus. Wählen Sie "Abbrechen" aus, um zur ursprünglichen Einstellung zurückkzukehren.

8.4 Zeichensatz-Voreinsteller (Font)

Mit Hilfe des in Abb. 8-2 dargestellten Zeichensatz-Voreinstellers können Sie Schriftattribute und -größen für die Zeichensätze festlegen, die für die Benutzerschnittstelle des Amiga verwendet werden.

Anmerkung In vielen Anwendungen werden die Zeichensätze automatisch ausgewählt. Die Einstellungen im Fenster "Zeichensatz-Voreinsteller" haben dann keine Auswirkungen auf diese Zeichensätze.

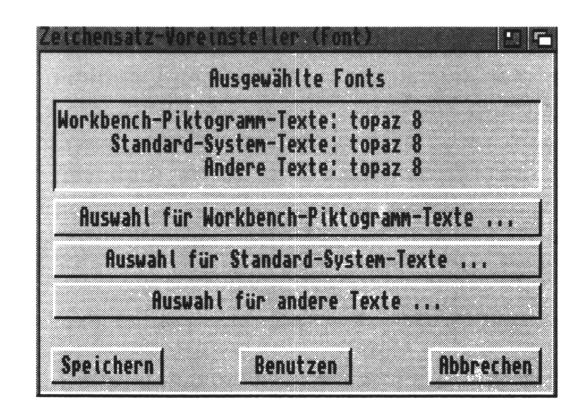


Abb. 8-2. Fenster "Zeichensatz-Voreinsteller (Font)"

8.4.1 Feld "Ausgewählte Fonts"

Im Feld "Ausgewählte Fonts" werden die aktuellen Zeichensatzeinstellungen für jede Textart des Bildschirms angezeigt:

8.4.2 Zeichensatz-Auswahlfelder

Mit Hilfe der drei Felder in der Mitte des Fensters "Zeichensatz-Voreinsteller (Font)" können Sie die zu ändernde Textart auswählen.

Workbench-Piktogramm-Texte	Zeichensatz für die Beschriftung von Piktogrammen in Workbench-Fenstern. Nur für diese Textart können Farben angegeben werden.
System-Standard-Texte	Zeichensatz für die Anzeige von Daten z. B. Workbench-Ausgabefenster und Modus "Inhalt auflisten nach Namen".
Andere Texte	Zeichensatz, der für Menüs, Titelleisten und die meisten Dialogfenster verwendet wird.

Soll der Zeichensatz für mehrere Textarten geändert werden, müssen Sie die Zeichensätze nacheinander ändern. Dazu müssen Sie jedoch das Fenster "Zeichensatz-Voreinsteller" nicht verlassen.

Sollen die Änderungen für die aktuelle Sitzung und spätere Sitzungen gespeichert werden, wählen Sie zum Schließen des Fensters "Zeichensatz-Voreinsteller" "Speichern" aus. Bei Auswahl von "Benutzen" gelten die Änderungen nur für die aktuelle Sitzung. Nach Auswahl einer dieser Optionen wird das Fenster geschlossen, und der Computer versucht, die Workbench automatisch den Einstellungen entsprechend rückzusetzen. Sie werden aufgefordert, alle Projekt-, Programm- und Shell-Fenster zu schließen. Disk- oder Schubladenfenster können geöffnet bleiben.

Anmerkung Die Änderung des Zeichensatzes für Workbench-Piktogramm-Texte macht ein Aufräumen aller Piktogramme in allen geöffneten Fenstern erforderlich. Wählen Sie den Menüpunkt "Fenster aktualisieren alles", um die vorherige Position der Piktogramme wiederherzustellen.

Wählen Sie "Abbrechen" aus, um das Fenster "Zeichensatz-Voreinsteller" ohne Aktivieren der Änderungen zu verlassen.

8.4.3 Zeichensatz-Auswahlfenster

In den drei Zeichensatz-Auwahlfenstern werden die verfügbaren Zeichensätze und Schriftgrößen (in Punkt) sowie der aktuelle Zeichensatz für die ausgewählte Textart angezeigt.

Alle Zeichensätze können für Workbench- und Bildschirmtexte verwendet werden. Für Standard-System-Texte muß jedoch ein Zeichensatz verwendet werden, der keine Proportionalschrift verwendet, z. B. Topaz oder Courier.

Mit Hilfe der Rolleiste oder der Rollpfeile können Sie durch die Liste der verfügbaren Zeichensätze blättern. Zeigen Sie zum Auswählen eines Zeichensatzes auf den gewünschten Zeichensatz und klicken Sie ihn mit der Auswahltaste an.

Im Zeichensatz-Auswahlfenster für Workbench-Piktogramm-Texte können Sie mit Hilfe des Blättersymbols "Modus" die Farbe für Text bzw. die Farbe für Text und Hintergrund (Feld) angeben.

- Wenn Sie über das Blättersymbol "Modus" die Option "Text" auswählen, wird der Text in der Farbe angezeigt, die im zugehörigen Feld ausgewählt wurde. Der Hintergrund bleibt transparent.
- Bei Auswahl von "Text" und "Hintergd." können Sie eine undurchsichtige Farbe für den Hintergrund angeben. Wenn Sie diese Option auswählen, ist der Text unabhängig vom Hintergrundmuster des Bildschirms stets lesbar.
- Klicken Sie zum Ändern der Text- und Hintergrundfarbe eine Farbe im Anzeigefeld neben den Feldern für "Text" und "Hintergd." an. Achten Sie darauf, daß Sie zwei unterschiedliche Farben auswählen. Ansonsten ist der Text später nicht lesbar.

Die Anzahl der verfügbaren Farben ist durch den verwendeten Workbench-Bildschirmmodus festgelegt. Die jeweils verwendeten Farben werden über den Farb-Voreinsteller bestimmt. Die für die Workbench verwendeten Farben können nur im Voreinsteller "Palette" geändert werden.

8.5 FixFonts

Mit dem Hilfsprogramm "FixFonts" können sie .font-Dateien aktualisieren, nachdem Zeichensätze hinzugefügt oder gelöscht wurden. Bei der Ausführung durch FixFonts werden alle .font-Dateien so aktualisiert, daß sie dem Inhalt der Schubladen mit den Zeichen-

sätzen entsprechen. Klicken Sie FixFonts doppelt an. Daraufhin wird das Programm gestartet, aber kein Fenster geöffnet.

8.6 Intellifont

Das Hilfsprogramm "Intellifont", das sich in der Schublade "System" der Workbench-Disk befindet, dient zur Verwaltung von Intellifont-Umriß-Zeichensätzen auf Ihrem Amiga. Mit Hilfe von "Intellifont" werden neue Umriß-Zeichensätze auf Ihrem Computer installiert, in neuer Größe vorhandene Zeichensätze bereitgestellt und nicht mehr erforderliche Zeichensätze gelöscht. Außerdem können Sie aus Umriß-Zeichensätzen beliebiger Größe Bitmap-Versionen erstellen. Dies ist bisweilen bei Anwendungen erforderlich, die keine Umriß-Zeichensätze unterstützen oder wo schneller Zugriff gewünscht ist.

Intellifont kann sowohl Agfa-Compugraphic-Zeichensätze von MS-DOS-"FAIS"-Disketten als auch Amiga-Zeichensatzdisketten verwenden. Da alle Standard-Compugraphic-FAIS-Disketten MS-DOS-formatiert sind, müssen Sie CrossDOS, eine Amiga-Brückenkarte (Amiga Bridgeboard) oder einen anderen MS-DOS-Emulator verwenden, um die Dateien in das AmigaDOS-Format zu konvertieren. Bei ordnungsgemäßer Installation sind die Zeichensätze für entsprechend ausgelegte Anwendungsprogramme verfügbar.

8.6.1 Installieren von Umriß-Zeichensätzen

In Abb. 8-3 ist das Fenster "Intellifont" dargestellt.

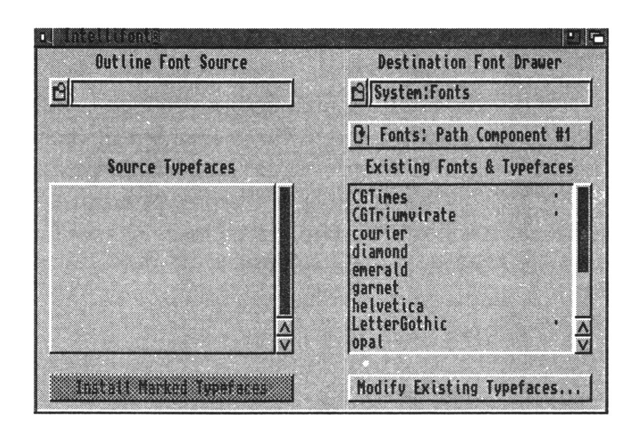


Abb. 8-3. Fenster "Intellifont"

Anmerkung Im Hilfsprogramm "Intellifont" können Sie durch Drücken der Hilfetaste ("Help") jederzeit die integrierte Hilfsfunktion (auf Englisch) aufrufen. Klicken Sie dazu das jeweilige Element an, dessen Funktionsweise erläutert werden soll. Zum Verlassen der Hilfefunktion drücken Sie die Taste "Esc".

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Umriß-Zeichensatz zu installieren:

1. Geben Sie den vollständigen Pfad zu den gewünschten Zeichensätzen in das Feld "Outline Font Source" (Quelle für Umriß-Zeichensatz) ein oder wählen Sie das neben dem Feld befindliche Disksymbol aus, um ein Dateiauswahlfenster zu öffnen. Der Pfad muß mit dem Verzeichnis enden, in dem sich die .type-Dateien für die Umriß-Schriftarten befinden.
2. Wählen Sie "OK" aus. Daraufhin werden im Auswahlfeld "Source Typefaces" (Quellschriftarten) die in diesem Verzeichnis verfügbaren Umriß-Zeichensätze angezeigt.

3. Überprüfen Sie, ob im Texteingabefeld "Destination Font Drawer" (Zielschublade für Zeichensätze) die Schublade angezeigt wird, in der die Zeichensätze installiert werden sollen. Haben Sie im FONTS:-Pfad mehr als ein Zeichensatzverzeichnis angegeben, können Sie durch Auswahl des Blättersymbols "Fonts: Path Component" (Zeichensätze: Pfadkomponente) zwischen den einzelnen Verzeichnissen wechseln. Sie können auch ein Verzeichnis eingeben, das nicht als Zeichensatzverzeichnis zugewiesen wurde. (In diesem Fall erscheint neben dem Blättersymbol die Angabe "Not in Fonts: Path".) Der Inhalt der Zielschublade für Zeichensätze wird im Feld "Existing Fonts & Typefaces" (Vorhandene Zeichensätze und Schriftarten) angezeigt. In diesem Feld sind Umriß-Zeichensätze mit einem kleinen Punkt (•) markiert.
4. Klicken Sie im Anzeigefeld "Source Typefaces" (Quellschriftarten) die zu installierenden Schriftarten an. Ausgewählte Zeichensätze werden mit einem Pluszeichen (+) markiert.
5. Wählen Sie "Install Marked Typefaces" (Markierte Schriftarten installieren) aus, um die Schriftarten in die Zielschublade für Zeichensätze zu kopieren.
6. Wählen Sie "Modify Existing Typefaces" (Vorhandene Schriftarten ändern) aus, um Schriftgrößen (in Punkt) für Umriß-Zeichensätze hinzuzufügen oder zu löschen, die im Anzeigefeld "Source Typefaces" (Quellschriftarten) aufgeführt sind.

8.6.2 Ändern vorhandener Zeichensätze

Verwenden Sie das Fenster "Modify Existing Typfaces" (Vorhandene Schriftarten ändern), um Schriftgrößen (in Punkt) und Bitmap-Dateien für eine Schriftart zu erstellen bzw. diese zu löschen. Das in Abb. 8-4 dargestellte Fenster enthält alle verfügbaren Schriftarten und Schriftgrößen der Schublade, die über das Hilfsprogramm "Intellifont" ausgewählt wurde.

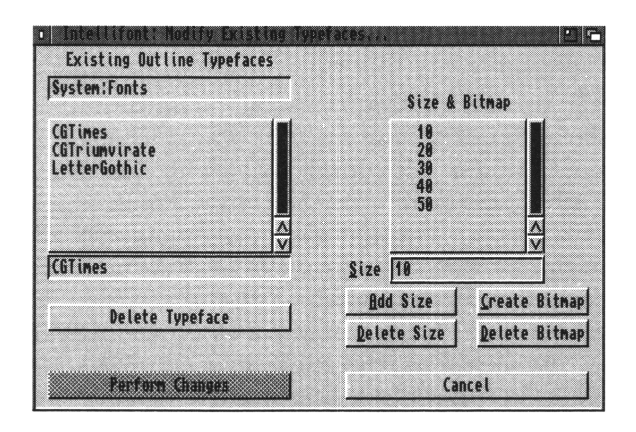


Abb. 8-4. Fenster zum Ändern vorhandener Schriftarten

Klicken Sie die zu ändernde Schriftart an. In der unteren Hälfte des Fensters können Sie eine der folgenden Optionen auswählen:

Delete Typeface Löscht die ausgewählte Schriftart komplett.

Add Size Geben Sie eine neue Größe in das Feld "Size" (Größe) ein und wählen Sie "Add Size" (Größe hinzufügen) aus.

Delete Size Wählen Sie eine Größe aus oder geben Sie einen Wert in das Feld "Size" (Größe) ein. Anschließend wählen Sie "Delete Size" (Größe löschen) aus.

Create Bitmap Wählen Sie "Create Bitmap" (Bitmap erstellen) aus, um eine Bitmap-Schriftart mit der im Feld "Size" (Größe) angegebenen Größe zu erstellen. Wenn Sie in der Regel eine bestimmte Schriftgröße verwenden, sollten Sie eine Bitmap-Schriftart dieser Größe erstellen.

Delete Bitmap Wählen Sie "Delete Bitmap" (Bitmap löschen) aus, um die Bitmap-Datei für die angegebene Schriftgröße zu löschen. Die Schriftart dieser Größe bleibt als Umriß-Zeichensatz verfügbar.

Perform Changes Bei Auswahl von "Perform Changes" (Änderungen ausführen) werden die Änderungen gespeichert.

Cancel Wenn Sie "Cancel" (Abbrechen) auswählen, wird zu den Vorgaben im ursprünglichen Fenster "Intellifont" zurückgekehrt.

Wählen Sie das Schließsymbol aus, um das Fenster "Intellifont" zu schließen und das Programm zu verlassen.

Tastaturkurzbefehl: Anstelle der Auswahl der oben genannten Felder können Sie den in der jeweiligen Option unterstrichenen Buchstaben drücken.

8.7 Ändern der Umgebungsvariablen

Im Programm "Intellifont" können zwei Umgebungsvariablen zum Speichern der Spezifikationen für Umriß-Zeichensätze verwendet werden: Intellifont und Diskfont. Die Umgebungsvariable "Intellifont" wird zum Erstellen der Liste von Schriftgrößen (in Punkt) verwendet, die in der Regel in den Zeichensatzmenüs der Anwendungsprogramme enthalten sind. Die Standardgrößen sind 15, 30, 45, 60 und 75. Erstellen Sie die Variable "Intellifont", wenn Sie häufig andere Schriftgrößen benutzen. Verwenden Sie einen Texteditor, um eine Liste mit Schriftgrößen zu erstellen, die im ASCII-Format gespeichert wird. Sie können maximal 20 Schriftgrößen angeben. Speichern Sie die Datei als SYS:Prefs/Env-Archive/Sys/Intellifont.

Über die Variable "Diskfont" werden die Parameter angegeben, die von der diskfont.library (Diskfont-Softwarebibliothek) bei der Konvertierung einer Umriß-Schriftart in einen Amiga-Grafikzeichensatz verwendet werden. Die Variable hat folgendes Format (AmigaDOS-Schablone):

```
XDPI/N, YPDI/N, XDOTP/N, YDOTP/N
```

Die Parameter XDPI und YDPI geben das Seitenverhältnis an. Der Standardwert ist 1:1. Werden die Zeichensätze in einem Modus mit hoher Bildschirmauflösung (High Res) verwendet, ändern Sie das Größenverhältnis wie folgt: Für XDPI geben Sie den Wert 100, für YDPI den Wert 50 ein. Ändern Sie diese Werte mit Hilfe eines Texteditors und speichern Sie die Datei als "SYS:Prefs/Env-Archive/Sys/Diskfont". Beispiel:

```
XDPI 100 YDPI 50
```

Wenn Sie einen Wert für XDPI angeben, muß auch ein Wert für YDPI angegeben werden.

Die Parameter XDOTP und YDOTP steuern die Punktgröße in Prozent (d. h. das Verhältnis zwischen der Fläche, die ein Punkt ausfüllt, und der Bildschirmauflösung). Bei Standardeinstellung sind die Werte für XDOTP und YDOTP 100 (ein Punkt füllt die Fläche aus, die über die Auflösung vorgegeben ist). In der Regel müssen die Standardwerte nicht geändert werden. Wenn Sie einen Wert für XDOTP angeben, muß auch ein Wert für YDOTP angegeben werden.

Anmerkung — Für XDOTP oder YDOTP müssen sehr kleine bzw. sehr große Werte eingegeben werden, damit ein Unterschied sichtbar wird.

Kapitel 9
Drucker

In diesem Kapitel wird die Konfiguration Ihres Amiga für die Kommunikation mit einem Drucker erläutert. Es enthält Anweisungen zur Verwendung folgender Komponenten:

- Druckertreiber
- Drucker-Voreinsteller (Printer)
- Grafikdrucker-Voreinsteller (PrinterGfx)
- PostScript-Drucker-Voreinsteller (Printer PS)

Zur Konfiguration eines Druckers müssen Sie den erforderlichen Druckertreiber im Verzeichnis "Devs/Printers" (Geräte/Drucker) stehen haben und den Drucker im Drucker-Voreinsteller "Printer" auswählen. Im Grafikdrucker-Voreinsteller "PrinterGfx" können Sie Funktionen für Grafikdrucker einstellen. Im PostScript-Drucker-Voreinsteller "Printer PS" können Sie Ihren Computer für die Ansteuerung eines PostScript-Druckers konfigurieren.

9.1 Druckertreiber

Ein Druckertreiber setzt die Computerdaten so um, daß der Amiga mit einem bestimmten Druckermodell kommunizieren kann. Dies ist erforderlich, da unterschiedliche Drucker Daten in unterschiedlichen Formaten benötigen. Der Druckertreiber em-pfängt die Daten des Computers in einem Standardformat und setzt sie in das Format um, das für den jeweiligen Drucker erforderlich ist. Dabei wird der ausgewählte Druckertreiber sowohl für die Text- als auch für die Grafikausgabe verwendet.

Der Druckertreiber muß sich in der Schublade "Devs/Printers" (Geräte/Drucker) des Amiga-Start-Datenträgers befinden, damit er

beim Starten des Computers aktiviert wird. Befindet sich der erforderliche Druckertreiber nicht in der Schublade "Devs/Printers", müssen Sie ihn aus der Schublade "Storage/Printers" (Speicher/Drucker) dorthin kopieren.

Gehen Sie wie folgt vor, um Druckertreiber auf einem Computer ohne Festplatte zu kopieren:

1. Wählen Sie das Workbench-Fenster aus und öffnen Sie die Schublade "Devs" (Geräte).
2. Legen Sie die Diskette "Extras" in das Diskettenlaufwerk ein und öffnen Sie das zugehörige Fenster.
3. Öffnen Sie die Schublade "Storage" (Speicher).
4. Öffnen Sie im daraufhin angezeigten Fenster die Schublade "Printers" (Drucker). Blättern Sie durch die aufgelisteten Druckertreiber, bis der von Ihnen gewünschte Druckertreiber angezeigt wird.
5. Ziehen Sie das Piktogramm für diesen Druckertreiber auf das Schubladenpiktogramm "Printers" (Drucker) im Fenster "Devs" (Geräte) der Workbench.

   In einem System mit einem einzigen Laufwerk müssen Sie zum Kopieren des Druckertreibers die Disketten "Workbench" und "Extras" abwechselnd einlegen.

   In einem System mit zwei Laufwerken legen Sie jeweils eine Diskette in ein Laufwerk ein. Anschließend kopieren Sie die Daten direkt von der Diskette "Extras" auf die Diskette "Workbench".

9.1.1 Druckausgabegeräte

Bei Standardeinstellung verwendet der Amiga "PRT:" als logisches Druckausgabegerät. Dieses Gerät wird von allen Amiga-Druckertreibern verwendet. Sie können den Amiga-Druckertreiber umgehen, indem Sie die Ausgabe nach "PAR:" oder "SER:" leiten. In diesem Fall werden die Ausgabedaten direkt an die parallele bzw. serielle Schnittstelle gesendet. Wird die Ausgabe so umgeleitet, können Anwendungsprogramme ihre eigenen Druckertreiber unter Umgehung des Amiga-Druckertreibers verwenden.

9.1.2 Mehrere Geräte

In Systemen mit mehreren Druckern oder parallelen bzw. seriellen Schnittstellen müssen Sie zur Auswahl des gewünschten Geräts das Merkmal "UNIT" verwenden.

Wenn Sie das Merkmal "UNIT" für den Seriell-Voreinsteller (Serial) aktivieren, wird im zugehörigen Fenster das Texteingabefeld "Standard-Vorgabe" zur Angabe des seriellen Ausgabegeräts angezeigt. Geben Sie die Kennummer der seriellen Schnittstelle an, an die der Drucker angeschlossen ist, und wählen Sie "Benutzen" aus. Wenn Sie im Fenster "Drucker-Voreinsteller (Printer)" das Feld "Druckeranschluß" auf "Seriell" einstellen, werden die Druckerausgabedaten an diesen Drucker gesendet. (Alle Parameter im Fenster "Seriell-Voreinsteller" müssen richtig eingestellt sein, damit der serielle Drucker ordnungsgemäß arbeitet.)

Wenn Sie das Merkmal "UNIT" für den Drucker-Voreinsteller (Printer) aktivieren, wird im zugehörigen Fenster das Texteingabefeld "Standard-Vorgabe" angezeigt. Wenn Ihr System über mehrere Peripheriegeräte verfügt, die sowohl über serielle als auch über parallele Schnittstellen angeschlossen sind, verfügt jede Schnittstelle über eine eigene Einheitennummer. In der Dokumentation zur jeweiligen Hardware finden Sie die zu verwendende Einheitennummer.

9.2 Drucker-Voreinsteller (Printer)

Im Fenster "Drucker-Voreinsteller (Printer)" können Sie einen Druckertreiber, den Druckeranschluß und verschiedene Textoptionen angeben. In Abb. 9-1 ist das Fenster "Drucker-Voreinsteller (Printer)" dargestellt.

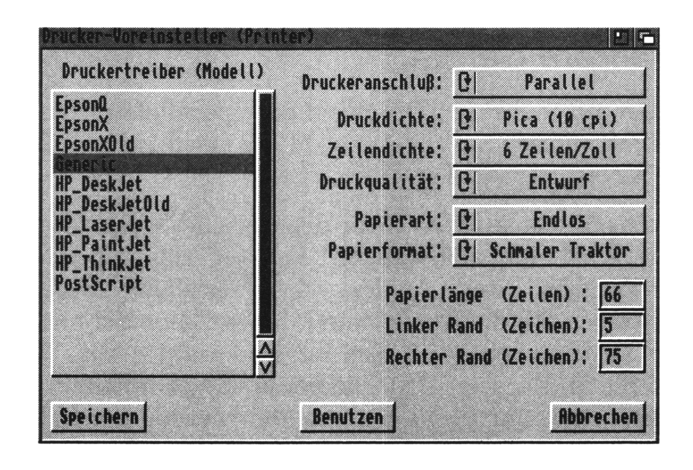


Abb. 9-1. Fenster "Drucker-Voreinsteller (Printer)"

Unter "Druckertreiber (Modell)" wird eine Liste der verfügbaren Druckertreiber angezeigt, die zur Zeit in der Schublade "Devs/ Printers" (Geräte/Drucker) installiert sind.

Zeigen Sie zum Auswählen eines Druckertreibers auf den zugehörigen Namen und klicken Sie ihn mit der Auswahltaste an. Der ausgewählte Drucker erscheint unterhalb der Liste.

Hinweis — Wenn Sie den Drucker-Voreinsteller (Printer) zur Konfiguration eines PostScript-Druckers verwenden, werden die Einstellungen für Text und Grafik überschrieben, die in den Fenstern "Drucker-Voreinsteller (Printer)" und "Grafikdrucker-Voreinsteller (PrinterGfx)" vorgenommen wurden. Dennoch müssen Sie an dieser Stelle einen Druckeranschluß auswählen.

Befindet sich weder in der Schublade "Devs/Printers" (Geräte/Drucker) noch in der Schublade "Storage/Printers" (Speicher/Drucker) ein Druckertreiber für Ihren Drucker, wählen Sie "Generic" (generisch) aus. Auf diese Weise können Sie mit vielen Druckern zumindest einfache Texte ohne Umlaute oder Grafiken oder sonstige Schriftattribute, z. B. Kursiv- oder Fettdruck, ausdrucken.

Hinweis: Viele Einstellungen sind hier in der Einheit Zoll eingegeben. Umrechnung: 1 Zoll = 2.54 cm.

Das Fenster "Drucker-Voreinsteller (Printer)" enthält folgende Felder, meist als Blättersymbole ausgeführt:

9.2.1 Druckeranschluß

Gibt den Druckeranschluß an, an den der Drucker angeschlossen ist: "Seriell" oder "Parallel".

9.2.2 Druckdichte

Gibt die Anzahl der Druckzeichen pro Zoll (cpi = characters per inch) in horizontaler Richtung an. Je höher der Wert, desto enger wird gedruckt. Folgende Optionen sind verfügbar: Pica (10 cpi), Elite (12 cpi) und Eng (15-17 cpi).

9.2.3 Zeilendichte

Gibt die Anzahl der Textzeilen pro Zoll (lpi = lines per inch) in vertikaler Richtung an. Wählen Sie "6 Zeilen/Zoll" (lpi) oder "8 Zeilen/Zoll" (lpi) aus. Je höher der Wert, desto geringer ist der Abstand zwischen den einzelnen Zeilen.

9.2.4 Druckqualität

Legt die Druckqualität für den Ausdruck fest. Bei Auswahl von "Entwurf" wird die Druckqualität zugunsten der Druckgeschwindigkeit reduziert. Bei Auswahl von "Brief" ergibt sich eine langsamere Druckgeschwindigkeit, aber eine hohe Druckqualität.

9.2.5 Papierart

Gibt die Art des verwendeten Papiers an. Folgende Optionen stehen zur Verfügung: "Endlos" (über Traktor eingezogenes Papier) und "Einzelblatt".

9.2.6 Papierformat

Gibt die Größe des verwendeten Papiers an. Bei Auswahl von "Individuell" werden Schwierigkeiten beim Drucken mit Matrixdruckern vermieden. Wenn Sie "Individuell" auswählen, müssen Sie hinter "Papierlänge (Zeilen)" eine Zeilenanzahl angeben, die dem verwendeten Papierformat entspricht.

9.2.7 Papierlänge (Zeilen)

Gibt die Gesamtanzahl der Zeilen pro Seite einschließlich oberem und unterem Rand an. Beispiel: 12-Zoll-Papier (normales Endlospapier) mit 6 Zeilen pro Zoll ergibt 72 Zeilen pro Seite. Wählen Sie zum Ändern des Standardwerts das Feld "Papierlänge (Zeilen)" aus. Löschen Sie den vorgegebenen Wert und geben Sie einen neuen Wert ein. Drücken Sie anschließend die Eingabetaste.

9.2.8 Linker Rand

Gibt die Breite des linken Randes an, d. h. die Anzahl der Leerzeichen von der linken Kante des Papiers bis zu der Stelle, an der der Drucker zu drucken beginnen soll. Die Druckdichte (Anzahl der Zeichen pro Zoll in horizontaler Richtung) wirkt sich auf die Breite des Randes aus. Soll der Rand z. B. ein Zoll breit sein, müssen Sie bei Druckdichte "Pica" (10 cpi) 10 angeben. Wählen Sie

zum Ändern des Standardwerts das zugehörige Feld aus. Löschen Sie den vorgegebenen Wert und geben Sie einen neuen Wert ein. Drücken Sie anschließend die Eingabetaste.

9.2.9 Rechter Rand

Gibt die Breite des rechten Randes an, d. h. die Anzahl der Zeichen von der linken Kante des Papiers bis zu der Stelle, an der der Drucker nicht mehr drucken soll. Wählen Sie zum Ändern des Standardwerts das zugehörige Feld aus. Löschen Sie den vorgegebenen Wert und geben Sie einen neuen Wert ein. Drücken Sie anschließend die Eingabetaste.

9.3 Grafikdrucker-Voreinsteller (PrinterGfx)

Der Grafikdrucker-Voreinsteller dient zur Unterstützung der erweiterten Grafikdruckerfunktionen. Vor Verwendung des Grafikdrucker-Voreinstellers (PrinterGfx) müssen Sie den Druckertreiber für Ihren Drucker im Fenster "Drucker-Voreinsteller (Printer)" auswählen. In Abb. 9-2 ist das Fenster "Grafikdrucker-Voreinsteller (PrinterGfx)" dargestellt.

Anmerkung Wenn Sie den Drucker-Voreinsteller (Printer) zur Konfiguration eines PostScript-Druckers verwenden, werden die Einstellungen für Text und Grafik überschrieben, die in den Fenstern "Drucker-Voreinsteller (Printer)" und "Grafikdrucker-Voreinsteller (Printer-Gfx)" vorgenommen wurden.

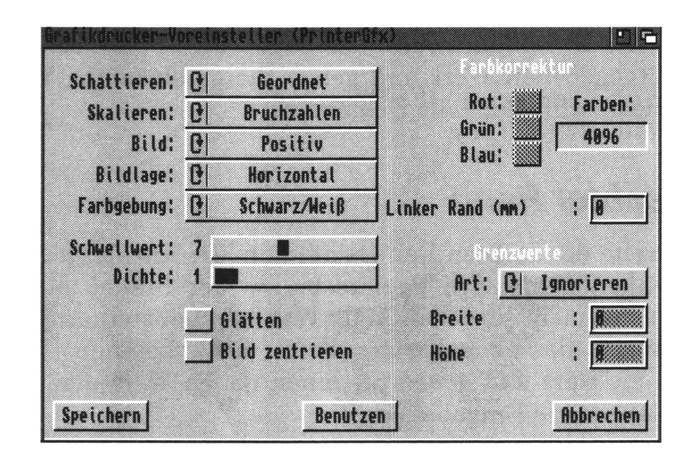


Abb. 9-2. Fenster "Grafikdrucker-Voreinsteller (PrinterGfx)"

Das Fenster "Grafikdrucker-Voreinsteller (PrinterGfx)" enthält folgende Felder und Symbole:

9.3.1 Schattieren

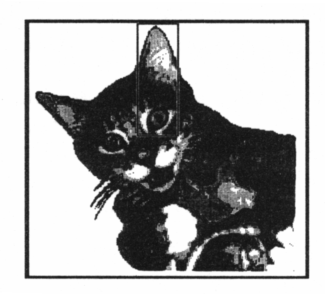
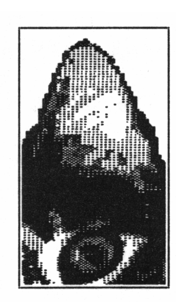
Beim "Schattieren" werden Muster aus verschiedenfarbigen Punkten (oder aus Punkten verschiedener Schwärzung) gedruckt, die wie eine Mischfarbe oder Graustufe erscheinen. Für das Schattieren stehen folgende Optionen zur Verfügung:

Geordnet — Dies ist das Standardverfahren zum Schattieren. Die unterschiedliche Farbintensität ergibt sich durch ein geordnetes Punktmuster. Die Punkte sind verschiedenfarbig, haben aber dieselbe Druckdichte. Sie werden in geraden Zeilen und Spalten gedruckt.

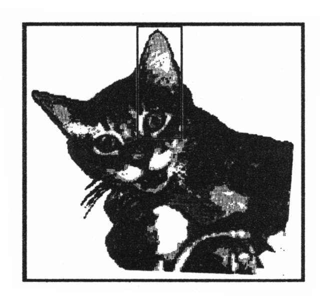
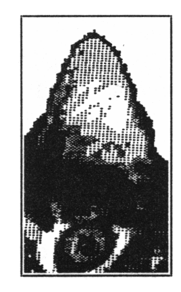
Halbton — Die unterschiedliche Farbintensität wird durch das Variieren der Punktgröße und -dichte erreicht.

Floyd-Steinberg — Bei diesem Verfahren ergibt sich die unterschiedliche Farbintensität durch einen komplexen Algorithmus. Durch dieses Verfahren ergibt sich eine gleichmäßigere Schattierung, da die Farbintensität des jeweiligen Bildpunkts auf die Druckpunkte, die diesen Bildpunkt bilden, sowie auf die angrenzenden Punkte verteilt wird.

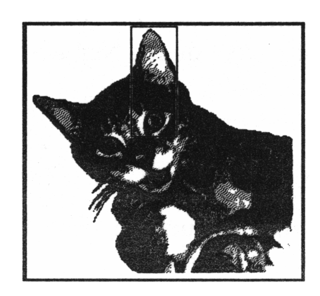
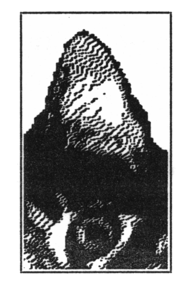
In Abb. 9-3 sind die Ergebnisse der unterschiedlichen Schattierungsverfahren dargestellt. Die Bilder wurden mit einem Drucker mit einer Auflösung von 300 dpi (dots per inch = Punkte pro Zoll) gedruckt.

Geordnet

Halbton

Floyd-Steinberg

Abb. 9-3. Schattierungsverfahren

9.3.2 Skalieren

Unter "Skalieren" versteht man die maßstabsgetreue Größenänderung eines Bildes. Die endgültige Größe des Ausdrucks wird über die Einstellung "Grenzwerte" (siehe Seite 9-13) festgelegt. Folgende Optionen für "Skalieren" stehen zur Verfügung:

Bruchzahlen Die Größe des Bildes entspricht ungefähr der unter "Grenzwerte" festgelegten Größe. Dabei kann es zu Verzerrungen kommen. Die Bildpunkte werden den Erfordernissen entsprechend verkleinert oder vergrößert. Es empfieht sich, diese Option zum Drucken von Bildern mit vielen Schattierungen zu verwenden.

Ganzes Vielfaches Bei dieser Option wird jeder Bildpunkt des Bildschirms im Ausdruck durch gleichviele Punkte (ganzes Vielfaches eines Bildpunkts) dargestellt. (Ist die Auflösung des auf dem Bildschirm angezeigten Bildes 320 x 200 Bildpunkte, hat das Druckbild eine Auflösung von 640 x 400 oder 960 x 600 Bildpunkten.) Diese Option sollten Sie verwenden, wenn das zu druckende Bild dünne vertikale und horizontale Linien (z. B. ein Gitter oder Schrift) enthält.

9.3.3 Bild

Diese Option legt fest, ob ein Bild als "Positiv" oder als "Negativ" gedruckt wird. Sie wirkt sich nur auf Schwarzweiß- und Grauskala-Bilder aus. Bei Auswahl von "Positiv" wird das Bild so gedruckt, wie es auf dem Bildschirm dargestellt ist. Wenn Sie "Negativ" auswählen, werden die Bildschirmfarben im Ausdruck invertiert dargestellt. Diese Option ist mit dem Negativ eines Fotos vergleichbar.

9.3.4 Bildlage

Über diese Option wird die Druckrichtung für das Bild festgelegt. Wenn "Horizontal" eingestellt ist, wird das Bild so gedruckt, wie es auf dem Bildschirm angezeigt wird. Bei Auswahl von "Vertikal" wird das Bild beim Drucken um 90 ° gedreht.

9.3.5 Farbgebung

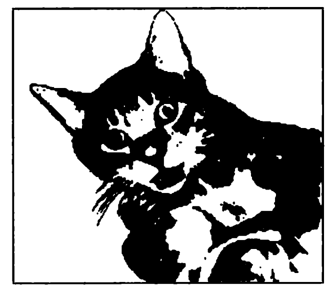
Über die zugehörigen Optionen können Sie die zu druckenden Farben auswählen. Diese Optionen werden jedoch nicht von allen Druckern unterstützt. Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

Schwarz/-Weiß	Farben werden entweder als Schwarz oder als Weiß gedruckt. Es erfolgt keine Schattierung.
Grauskala 1	Farben werden in verschiedenen Graustufen wiedergegeben.
Grauskala 2	Bei dieser Option werden maximal 4 Graustufen unterstützt. Verwenden Sie diese Einstellung zum Drucken von Bildern, die auf einem A2024-Monitor erstellt wurden.
Farbe	Farben werden der Bildschirmanzeige entsprechend gedruckt. Diese Option kann nur für Farbdrucker verwendet werden.

9.3.6 Schwellwert

Über diesen Wert werden die auf dem Bildschirm angezeigten Farben festgelegt, die im Ausdruck als Schwarz oder Weiß erscheinen. Diese Option wirkt sich nur bei Schwarz/Weiß-Farbgebung aus. Je höher der Schwellwert, desto mehr Farben werden als Schwarz gedruckt. In Abb. 9-4 sind die Ergebnisse bei unterschiedlichen Schwellwerten dargestellt.





Schwellwert = 8 ***Schwellwert = 13***

Abb. 9-4. Einstellungen für "Schwellwert"

9.3.7 Dichte

Über diese Option legen Sie die Druckdichte für Grafiken fest. Je niedriger der Wert, desto schneller wird das Bild auf Druckern gedruckt, bei denen mehrere Druckdichten verfügbar sind. Bei Auswahl einer höheren Dichte führt die Erhöhung der Druckpunktanzahl zu einem schärferen Bild. Dadurch wird jedoch die Druckgeschwindigkeit verringert.

Diese Option wird nicht von allen Druckern unterstützt.

9.3.8 Glätten

Diese Option dient zum Glätten diagonaler Linien, die normalerweise gezackt oder treppenförmig erscheinen. Diese Option eignet sich insbesondere für Programme, die Grafikausdrucke von Text erstellen. Ist "Glätten" aktiviert, kann dies zu einer Verlangsamung des Druckvorgangs führen.

Floyd-Steinberg-Schattierung und "Glätten" können nicht zusammen verwendet werden.

9.3.9 Bild zentrieren

Über diese Option wird das Druckbild in horizontaler Richtung zentriert. Ist "Bild zentrieren" aktiviert, wird der Wert für "Linker Rand" ignoriert.

9.3.10 Farbkorrektur

Diese Option führt zu einer besseren Abstimmung zwischen den Farben auf dem Bildschirm und den Farben im Ausdruck. Sie können diese Funktion für die Farben Rot, Grün und Blau sowie Kombinationen dieser Farben verwenden.

Durch Farbkorrektur wird die Anzahl der gedruckten Farben verringert. Ist diese Option nicht aktiviert, können Farbdrucker alle auf einem Amiga-Bildschirm verfügbaren Farben drucken. Wird eine Farbe korrigiert, gehen mehrere Farbstufen dieser Farbe

verloren. Die Anzahl der Farben, die gedruckt werden können, erscheint im Feld "Farben" neben den Farbkorrekturfeldern.

9.3.11 Linker Rand

Über diese Option legen Sie den Wert fest, um den das Druckbild nach rechts verschoben wird. Dies entspricht der Einstellung eines linken Randes. Ist "Bild zentrieren" aktiviert, wird der Wert für "Linker Rand" ignoriert.

Wählen Sie zum Ändern des Werts das Feld "Linker Rand (mm)" aus. Löschen Sie den vorgegebenen Wert und geben Sie den gewünschten Wert ein. Drücken Sie anschließend die Eingabetaste. Mit Hilfe des Menüpunkts "Standard-Maßeinheiten benutzen?" im Menü "Einstellungen" können Sie angeben, daß dieser Wert in Millimetern und nicht in Zehntel Zoll gemessen wird.

9.3.12 Grenzwerte/Art

Über dieses Blättersymbol legen Sie fest, wie die Grenzwerte für "Breite" und "Höhe" in Abhängigkeit von der Einstellung für "Art" interpretiert werden sollen. Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

Ignorieren Die Grenzwerte für Breite und Höhe werden ignoriert. Die Größe des Druckbilds entspricht der vom Anwendungsprogramm angeforderten Größe. Dabei kann die Breite aber folgenden Grenzwert nicht überschreiten:

$$\frac{\text{(rechter Rand - linker Rand) + 1}}{\text{Zeichen pro Zoll}}$$

Die Höhe ist in der Regel durch die Länge des Papiers begrenzt.

Max. Werte Die Größe des Druckbilds ist durch die Grenzwerte für Breite und Höhe festgelegt. Beispiel: Soll das Druckbild eine Größe von 100 x 130 mm haben, geben Sie für Breite und Höhe die Werte 100 und 130 ein. Über den Menüpunkt "Standard-Maßeinheit benutzen" im Menü "Einstellungen" können Sie festlegen, ob Zehntel Zoll oder Millimeter als Standard-Maßeinheit verwendet wird.

Absolut Die Grenzwerte für Breite und Höhe werden als absolute Werte interpretiert. Beispiel: Soll das Druckbild exakt 100 x 130 mm groß sein, geben Sie für Breite und Höhe die Werte 100 und 130 ein. Anschließend wählen Sie "Absolut" aus. Bei dieser Auswahl wird das Bild diesen Angaben entsprechend skaliert. Dies kann zu Verzerrungen führen. Bei Verwendung dieser Option müssen Sie für "Skalieren" die Option "Bruchzahlen" auswählen. Über den Menüpunkt "Standard-Maßeinheit benutzen" im Menü "Einstellungen" können Sie festlegen, ob Zehntel Zoll oder Millimeter als Standard-Maßeinheit verwendet wird.

Bei Auswahl von "Absolut" können Sie jedoch auch ein Druckbild mit einem normalen Seitenverhältnis erhalten, das eine bestimmte Breite oder Höhe hat. Stellen Sie dazu die Breite oder Höhe auf den gewünschten Wert ein und geben Sie für den jeweils anderen Grenzwert Null ein. Beispiel: Wenn Sie die Breite auf 100 mm einstellen und die Höhe auf 0, wird die Höhe so berechnet, daß das richtige Seitenverhältnis wiedergegeben wird. Werden beide Grenzwerte auf Null eingestellt, wird das Bild mit der maximalen Breite und der für das richtige Seitenverhältnis erforderlichen Höhe gedruckt.

Bildpunkte Die Werte für Breite und Höhe werden als Bildpunkte interpretiert. Wird einer der beiden Grenzwerte auf Null gesetzt, gelten dieselben Regeln wie für die Option "Absolut". Der Ausdruck hat die angegebene Breite bzw. Höhe und die dem richtigen Seitenverhältnis entsprechende Höhe bzw. Breite.

Faktoren Die Breite und Höhe des Originalbilds wird mit den Grenzwerten für Breite bzw. Höhe multipliziert. Beispiel: Ist 2 als Breite und 4 als Höhe angegeben, ist das Druckbild doppelt so breit wie das Originalbild (in Bildpunkten) und viermal so hoch.

Breite/Höhe Über diese Felder können Sie die Maße des Druckbilds festlegen. Der Wert wird je nach Einstellung in Zehntel Zoll oder Millimeter angegeben, sofern nicht "Bildpunkte" oder "Faktoren" als "Art" ausgewählt wurden. Wählen Sie zur Eingabe eines Werts das Texteingabefeld aus. Löschen Sie den vorgegebenen Wert und geben Sie den richtigen Wert ein. Drücken Sie anschließend die Eingabetaste.

9.3.13 Hinweise zur Beschleunigung des Druckvorgangs für Grafiken

- Arbeiten Sie mit einer geringeren Dichte.
- Wählen Sie für "Bildlage" die Option "Horizontal" anstelle von "Vertikal" aus.
- Wenn Sie zweifarbige Bilder drucken, stellen Sie "Farbgebung" auf "Schwarz/Weiß" ein. Der Ausdruck erfolgt schneller als ein Grauskala- oder Farbausdruck.
- Verwenden Sie die Option "Glätten" nur für den endgültigen Ausdruck, da sich dadurch die Druckzeit verdoppelt.
- Verwenden Sie die Schattierungseinstellungen "Geordnet" oder "Halbton". Bei Verwendung von "Floyd-Steinberg" verdoppelt sich die Druckzeit ebenfalls.
- Wenn Sie einen HiRes-Bildschirm mit mehr als vier Farben ausdrucken, können Sie den Druckvorgang beschleunigen, wenn Sie diesen Bildschirm nach Beginn des Ausdrucks in den Hintergrund des Anzeigebereichs verschieben. Drücken Sie dazu die Tastenkombination "Linke Amiga-Taste-N".

9.4 PostScript-Drucker-Voreinsteller (Printer PS)

Mit Hilfe des in Abb. 9-5 dargestellten PostScript-Drucker-Voreinstellers "Printer PS" können Sie die Text- und Grafikdruckoptionen für PostScript-Drucker festlegen. Verwenden Sie diesen Voreinsteller ausschließlich, wenn Ihr System mit einem PostScript-Drucker ausgestattet ist und Sie im Fenster "Drucker-Voreinsteller (Printer)" die Option "PostScript" ausgewählt haben.

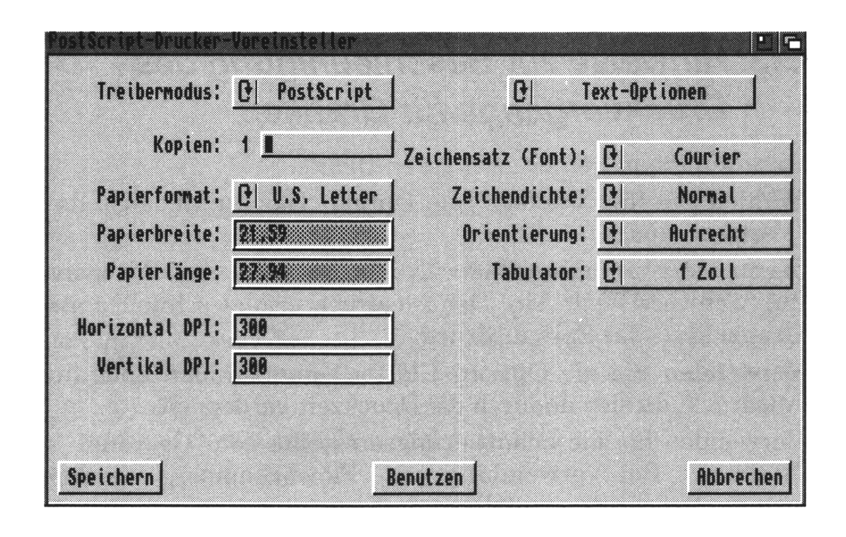


Abb. 9-5. Fenster "PostScript-Voreinsteller (Printer PS)"

Im Menü "Einstellungen" des PostScript-Drucker-Voreinstellers steht zusätzlich der Menüpunkt "Maßsystem" zur Verfügung. Im zugehörigen Untermenü können Sie "Zentimeter", "Zoll" oder "Punkt" auswählen. Die ausgewählte Einheit wird für die Anzeige der Einstellungen für Breite, Höhe und Ränder verwendet. Die Standardeinstellung ist "Zoll".

Das Fenster "PostScript-Drucker-Voreinsteller" enthält folgende Felder und Symbole:

9.4.1 Treibermodus

Mit dem Blättersymbol "Treibermodus" können Sie zwischen "PostScript" und "Transparent" auswählen. Im PostScript-Modus konvertiert der Treiber alle Textausgabedaten in PostScript-Format und sendet sie anschließend an den Drucker. Bei Auswahl von "Transparent" werden die Daten unter Umgehung des PostScript-Druckertreibers direkt an den Drucker gesendet. Über die Option "Transparent" wird es Programmen, die Daten selbst schon im PostScript-Format ausgeben, ermöglicht, die PostScript-Daten direkt an den Drucker zu senden.

9.4.2 Kopien

Über diese Option können Sie die Anzahl der Kopien angeben, die von jeder Seite gedruckt werden sollen. Sie können einen Wert zwischen 1 und 99 angeben.

9.4.3 Papierformat

Mit dieser Option können Sie die Größe des verwendeten Papiers angeben: U.S. Letter, U.S. Legal, DIN A4 und Individuell. Sobald Sie dieses Blättersymbol anklicken, werden die Werte in den Feldern "Papierbreite" und "Papierlänge" dem Format entsprechend geändert.

9.4.4 Papierbreite und Papierlänge

In die Felder "Papierbreite" und "Papierlänge" können Sie die exakten Maße für individuelle Seitengrößen eingeben. Diese beiden Felder werden weniger deutlich angezeigt, wenn im Feld "Papierformat" nicht "Individuell" ausgewählt ist.

9.4.5 Horizontal DPI und Vertikal DPI

In die Felder "Horizontal DPI" und "Vertikal DPI" können Sie die Anzahl der Punkte pro Zoll (dpi = dots per inch) für den Ausdruck angeben. Der Treiber verwendet diese Auflösung für alle Schattierungs- und Verarbeitungsverfahren. Wenn Sie nicht die für Ihren PostScript-Drucker vorgesehenen DPI-Einstellungen verwenden, kann dies zu Verzerrungen im Ausdruck führen.

9.4.6 Einstellungs-Blättersymbol

Über das Einstellungs-Blättersymbol rechts oben können Sie Optionen in vier Einstellungsgruppen auswählen: Text-Optionen, Text-Einstellungen, Grafik-Optionen und Grafik-Skalierung. Je nach Auswahl werden bestimmte Optionen angezeigt.

9.4.6.1 Text-Optionen

In Abb. 9-6 sind die verfügbaren Text-Optionen dargestellt.

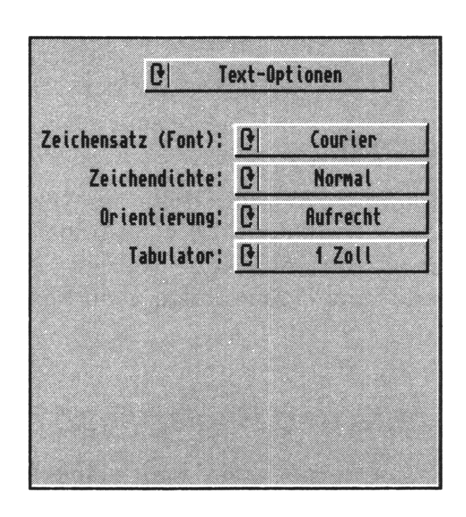


Abb. 9-6. Fenster "Post-Script-Voreinstelller"/Text-Optionen

Zeichensatz (Font) Wählen Sie für den Ausdruck den gewünschten Zeichensatz aus. Dabei handelt es sich um in den Drucker integrierte Zeichensätze, die für das Drucken von Text verwendet werden.

Zeichendichte Wählen Sie "Normal", "Engschrift" oder "Breitschrift" aus.

Orientierung Wählen Sie "Aufrecht" oder "Quer" aus. Zum Bedrucken von Umschlägen verwenden Sie die Option "Quer".

Tabulator An dieser Stelle geben Sie ein, um wieviele Zeichen bzw. Zoll der ausgedruckte Text durch eine Tabulatormarkierung verschoben wird. Sie haben folgende Auswahlmöglichkeiten: 4 Zeichen, 8 Zeichen, 1/4 Zoll, 1/2 Zoll und 1 Zoll.

9.4.6.2 Text-Einstellungen

In Abb. 9-7 sind die verfügbaren Text-Einstellungen dargestellt.



Abb. 9-7. Fenster "PostScript-Drucker-Voreinsteller"/Text-Einstellungen

Felder zur Randeinstellung Geben Sie die vier Ränder für den auszudruckenden Text ein. Die angegebenen Ränder stehen für den Abstand zur jeweiligen Papierkante, wobei die Breite und Länge des Papiers zuvor angegeben worden sein muß.

Font-Punktgröße Geben Sie die Schriftgröße des Zeichensatzes (in Punkt) an, die für die an den Drucker gesendeten Daten verwendet werden sollen.

Zeilenabstand Geben Sie den Abstand zwischen den einzelnen Textzeilen an. Dies ist der Abstand zwischen dem unteren Rand einer Zeile und dem oberen Rand der folgenden Zeile.

Zeilen je Zoll In diesem Feld wird die ungefähre Anzahl der Zeilen pro Zoll (lpi = lines per inch) angezeigt. Dieser Wert wird aus den für Font-Punktgröße und Zeilenabstand angegebenen Werten berechnet.

Zeilen je Seite In diesem Feld wird die ungefähre Anzahl der Zeilen pro Druckseite angezeigt. Dieser Wert wird aus den Werten für Font-Punktgröße, Zeilenabstand, Papierlänge sowie oberem und unterem Rand berechnet.

9.4.6.3 Grafik-Optionen

In Abb. 9-8 sind die Grafik-Optionen dargestellt.

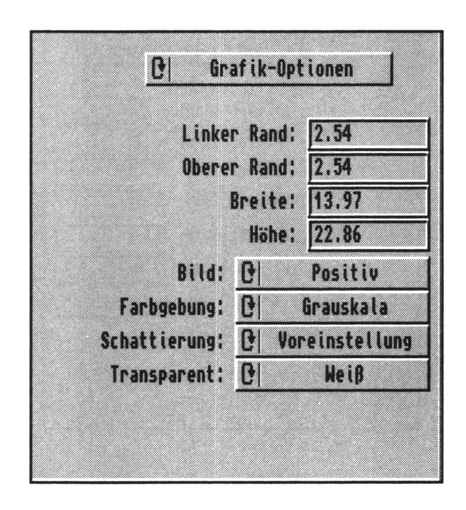


Abb. 9-8. Fenster "PostScript-Drucker-Voreinsteller" / Grafik-Optionen

Felder zur Rand-/Größeneinstellung
Über diese Werte wird der Druckbereich zum Ausdrucken von Grafiken festgelegt (vgl. Randeinstellung für Textausdruck).

Bild
Positiv/Negativ.

Farbgebung
Wählen Sie eine der verfügbaren Optionen (Schwarz/Weiß, Grauskala oder Farbe) aus.

Schattierung
Wählen Sie "Voreinstellung", "Gepunktet", "Vertikal" oder "Horizontal" aus, wenn Sie "Grauskala" als Farbgebung aktiviert haben. Die Option "Gepunktet" ist mit der Halbtonschattierung vergleichbar. Die Punkte sind jedoch wesentlich größer, wodurch sich spezielle Effekte ergeben. Bei Auswahl von "Grauskala" ergeben sich die Graustufen durch vertikale bzw. horizontale Linien unterschiedlicher Dicke, die in geringem Abstand angeordnet sind.

Transparent

Geben Sie ggf. an, welche Farbe des Bildschirmbilds nicht gedruckt werden soll: Farbe 0, Keine oder Weiß. Farbe 0 ist die erste Farbe der Farbpalette für das Bild (in einem Ausdruck des Workbench-Bildschirm sind dies z. B. die grauen Bereiche im Hintergrund). Für Weiß müssen alle Farbkomponenten (Rot, Grün und Blau) auf den maximalen Wert eingestellt sein. Bei Auswahl von "Keine" wird selbst die schwächste Farbe als Kontrast zum weißen Papier mit einem Farbton versehen. Die Option "Transparent" kann nicht zusammen mit der Schwarzweißschattierung verwendet werden.

9.4.6.4 Grafik-Skalierung

In dieser Einstellungsgruppe können Sie die Größe, die Bildlage und den Skalierungsfaktor für das Druckbild angeben. Die Auswirkungen der unterschiedlichen Optionen sind in den vier Beispielskalierungen unten rechts im Fenster sofort zu sehen. Die schattierten Flächen stellen Druckbereiche unterschiedlicher Größe und Form dar. Bei Änderung der Einstellungen für die unterschiedlichen Optionen ändern sich die Druckergebnisse für dasselbe Originalbild. In Abb. 9-9 ist die Einstellungsgruppe "Grafik-Skalierung" dargestellt.



Abb. 9-9. Fenster "PostScript-Drucker-Voreinsteller" / Grafik-Skalierung

Bildlage

Wählen Sie zum Drucken von Grafiken "Normal" oder "Quer" aus. Die ggf. notwendige Drehung wird vor allen anderen Vorgängen beim Drucken einer Grafik einschließlich Skalierung ausgeführt.

Skalierungsart

Wählen Sie eine der sieben Skalierungsarten aus. Über die Skalierungsarten wird die Darstellung des Bildes im Druckbereich gesteuert, welcher über die Felder zur Rand- und Größeneinstellung festgelegt wurde. Bei der Auswahl einer proportionalen Skalierungsart bleiben die Seitenverhältnisse erhalten. Bei den Skalierungsarten zur Anpassung an den Druckbereich ist dies nicht der Fall. Folgende Skalierungsarten stehen zur Verfügung:

1 Keine. Das Bild wird ohne Skalierung gedruckt. Falls das Bild nicht in den angegebenen Druckbereich paßt, wird es rechts und/oder unten abgeschnitten.

2 Proport.: Breite. Die Breite des Bildes wird an die Breite des Druckbereichs angepaßt und die Höhe dem Seitenverhältnis entsprechend skaliert. Ist das Bild anschließend zu hoch für den Druckbereich, wird es unten abgeschnitten.

3 Proport.: Höhe. Die Höhe des Bildes wird an die Höhe des Druckbereichs angepaßt und die Breite dem Seitenverhältnis entsprechend skaliert. Ist das Bild anschließend zu breit für den Druckbereich, wird es rechts abgeschnitten.

4 Proport.: beides. Das Bild wird unter Beibehaltung des Seitenverhältnisses auf die maximale Größe innerhalb des Druckbereichs skaliert.

5 Anpassung Breite. Die Breite des Bildes wird an die Breite des Druckbereichs angepaßt. Anschließend wird die Höhe skaliert, bis sie dem Seitenverhältnis entspricht oder die Höhe des Druckbereichs erreicht ist. Im Gegensatz zu Skalierungart 2 paßt das Bild immer in den Druckbereich und wird nie unten abgeschnitten.

6 Anpassung Höhe. Die Höhe des Bildes wird an die Höhe des Druckbereichs angepaßt. Anschließend wird die Breite skaliert, bis sie dem Seitenverhältnis entspricht oder die Breite des Druckbereichs erreicht ist. Im Gegensatz zu Skalierungsart 3 paßt das Bild immer in den Druckbereich und wird nie rechts abgeschnitten.

7 Anpassung beides. Die Bildhöhe und -breite werden auf die Abmessungen des Druckbereichs skaliert. Dabei wird das Seitenverhältnis nicht berücksichtigt.

Skalierungs-faktor Über dieses Blättersymbol wird festgelegt, ob bei der Skalierung mit Ganz- oder Bruchzahlen gearbeitet wird. In den Beispielskalierungen werden die Ergebnisse dieser Option nicht angezeigt.

Zentrierung Wählen Sie "Keine", "Horizontal", "Vertikal" oder "Beide Richtungen" aus. Die Zentrierung ist der letzte Vorgang vor der eigentlichen Druckausgabe und erfolgt nach der Skalierung.

9.5 Escape-Sequenzen für Drucker

Das logische Amiga-Druckausgabegerät (PRT:) akzeptiert Standard-ANSI-Escape-Sequenzen zur Auslösung spezieller Druckerfunktionen. Sie können z. B. Escape-Sequenzen verwenden, um Ränder einzustellen, Schriftarten wie Fett- und Kursivschrift zu aktivieren und Zeilenabstände einzustellen. In der Dokumentation zum jeweiligen Drucker finden Sie eine Liste der unterstützten Funktionen. Unterstützt Ihr Drucker eine angegebene Funktion nicht, wird sie ignoriert. Beachten Sie, daß die hier besprochenen Standard-ANSI-Sequenzen **nicht** denen in den Druckerhandbüchern entsprechen. Es ist Aufgabe des Druckertreibers, diese Standard-ANSI-Sequenzen in die dem Drucker verständlichen Escape-Sequenzen umzusetzen.

Escape-Sequenzen werden in der Regel verwendet, wenn die Druckdaten direkt von der Shell an den Drucker gesendet oder Druckbefehle in ein Programm eingefügt werden.

Eine typische Escape-Sequenz (hier "Fettschrift aktivieren") hat folgendes Format:

```
Esc[1m
```

Dies bedeutet, daß Sie folgende Tasten nacheinander drücken müssen: Esc, [, 1, m. In Escape-Sequenzen wird die Groß- und Kleinschreibung berücksichtigt. Zur Eingabe der Escape-Sequenz

```
Esc[4W
```

drücken Sie nacheinander die Tasten Esc, [, 4 und Umschalttaste-W.

Die Stellen, an denen dezimale Zahlenwerte eingefügt werden müssen, sind mit <n> markiert. Die Escape-Sequenz im folgenden Beispiel dient zum Einstellen des linken und rechten Randes:

```
Esc[<n>;<n>s
```

Geben Sie folgendes ein, um den linken Rand auf 5 und den rechten Rand auf 75 einzustellen:

```
Esc[5;75s
```

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Escape-Sequenz aus der Shell heraus an den Drucker zu senden:

1. Geben Sie folgendes ein, um die Tastatureingaben an den Drucker umzuleiten:

   ```
   1> COPY * to PRT:
   ```

2. Warten Sie, bis jegliche Disk-Aktivität beendet ist, und geben Sie z. B. folgende Escape-Sequenz ein:

   ```
   Esc[2"z
   ```

Zum Beenden der Eingabe über die Tastatur drücken Sie die Tastenkombination Ctrl-\.

Darüber hinaus können Sie Druckerbefehlsdateien erstellen, die mehrere Escape-Sequenzen enthalten. Dazu müssen Sie die Eingaben der Tastatur in eine Datei umleiten. Beispiel:

1. Geben Sie folgendes ein, um die Tastatureingaben in die Datei "EscapeDatei" umzuleiten:

```
1> COPY * TO RAM:EscapeDatei
```

2. Geben Sie z. B. folgende Escape-Sequenzen ein:

```
Esc[2"z  (Hohe Druckqualität aktivieren)
Esc[2w   (Schriftart "Elite" aktivieren)
Esc[1m   (Fettschrift einschalten)
Ctrl-\   (Eingabe beenden)
```

3. Geben Sie folgendes ein, um diese Escape-Sequenzen an den Drucker zu senden:

```
1> COPY RAM:EscapeDatei TO PRT:
```

9.5.1 Erweiterte Befehle

Mit Hilfe eines erweiterten Befehls können Sie druckerspezifische Befehle, z. B. zur Verwendung eines bestimmten Zeichensatzes eingeben. In diesem Fall steht <n> für die Anzahl der Bytes in diesem Befehl und <x> für den jeweiligen Befehl. In einem erweiterten Befehl entspricht ein Zeichen einem Byte. "Esc" wird als ein Zeichen interpretiert. Beispiel: Wenn Ihr Drucker die Zeichenfolge Esc k 1 als Befehl erkennt, einen Sans-Serif-Zeichensatz zu verwenden, geben Sie folgendes ein:

```
Esc[3"Esck1
```

Wenn Sie erweiterte Befehle in ein Programm eingeben, müssen Sie darauf achten, daß diese Befehle vom verwendeten Drucker unterstützt werden.

9.5.2 Typische Drucker-Escape-Sequenzen

In der folgenden Liste sind die Drucker-ANSI-Escape-Sequenzen für typische Textfunktionen von Matrixdruckern aufgeführt:

Funktion	Escape-Sequenz	Name
Drucker rücksetzen	Escc	aRIS
Drucker initialisieren	Esc#1	aRIN
Zeilenvorschub	EscD	aIND
Wagenrücklauf + Zeilenvorschub	EscE	aNEL
Umgekehrter Zeilenvorschub	EscM	aRI
Normaler Zeichensatz	Esc[0m	aSGR0
Kursivdruck EIN	Esc[3m	aSGR3
Kursivdruck AUS	Esc[23m	aSGR23
Unterstreichung EIN	Esc[4m	aSGR4
Unterstreichung AUS	Esc[24m	aSGR24
Fettdruck EIN	Esc[1m	aSGR1
Fettdruck AUS	Esc[22m	aSGR22
Vordergrundfarbe setzen	Esc[30m bis Esc[39m	aSFC
Hintergrundfarbe setzen	Esc[40m bis Esc[49m	aSBC
Normale Zeichendichte	Esc[0w	aSHORP0
Zeichendichte "Elite" EIN	Esc[2w	aSHORP
Zeichendichte "Elite" AUS	Esc[1w	aSHORP1
Engschrift EIN	Esc[4w	aSHORP4
Engschrift AUS	Esc[3w	aSHORP3
Breitdruck EIN	Esc[6w	aSHORP6
Breitdruck AUS	Esc[5w	aSHORP5
Schattendruck EIN	Esc[6"z	aDEN6
Schattendruck AUS	Esc[5"z	aDEN5
Doppeldruck EIN	Esc[4"z	aDEN4
Doppeldruck AUS	Esc[3"z	aDEN3
Textqualität (NLQ) EIN	Esc[2"z	aDEN2
Textqualität (NLQ) AUS	Esc[1"z	aDEN1
Hochstellung EIN	Esc[2v	aSUS2
Hochstellung AUS	Esc[1v	aSUS1
Tiefstellung EIN	Esc[4v	aSUS4
Tiefstellung AUS	Esc[3v	aSUS3
Zeile zurück zu Normal	Esc[0v	aSUS0
Teilzeile nach oben	Esc1	aPLU

Funktion	Escape-Sequenz	Name
Teilzeile nach unten	EscK	aPLD
Zeichensatz US	Esc(B	aFNT0
Zeichensatz Französisch	Esc(R	aFNT1
Zeichensatz Deutsch	Esc(K	aFNT2
Zeichensatz GB	Esc(A	aFNT3
Zeichensatz Dänisch I	Esc(E	aFNT4
Zeichensatz Schwedisch	Esc(H	aFNT5
Zeichensatz Italienisch	Esc(Y	aFNT6
Zeichensatz Spanisch	Esc(Z	aFNT7
Zeichensatz Japanisch	Esc(J	aFNT8
Zeichensatz Norwegisch	Esc(6	aFNT9
Zeichensatz Dänisch II	Esc(C	aFNT10
Proportionaldruck EIN	Esc[2p	aPROP2
Proportionaldruck AUS	Esc[1p	aPROP1
Proportionaldruck löschen	Esc[0p	aPROP0
Rand Proportionaldruck setzen	Esc[<n> E	aTSS
Automat. linksbündig	Esc[5 F	aJFY5
Automat. rechtsbündig	Esc[7 F	aJFY7
Automat. Randausgleich	Esc[6 F	aJFY6
Automat. Formatierung AUS	Esc[0 F	aJFY0
Zeichenabstand (formatiert)	Esc[3 F	aJFY3
Wort füllen (Automat. Zentrieren)	Esc[1 F	aJFY1
Zeilenabstand 1/8 Zoll (8 lpi)	Esc[0z	aVERP0
Zeilenabstand 1/6 Zoll (6 lpi)	Esc[1z	aVERP1
Seitenlänge <n>	Esc[<n>t	aSLPP
Perforation <n> (n >0) überspringen	Esc[<n>q	aPERF
Perforation überspringen AUS	Esc[0q	aPERF0
Linken Rand setzen	Esc#9	aLMS
Rechten Rand setzen	Esc#0	aRMS
Oberen Rand setzen	Esc#8	aTMS
Unteren Rand setzen	Esc#2	aBMS
Oberer + unterer Rand	Esc[<n>;<n>r	aSTBM
Linker + rechter Rand	Esc[<n>;<n>s	aSLRM

Funktion	Escape-Sequenz	Name
Ränder löschen	Esc#3	aCAM
Horizontaltabulator setzen	EscH	aHTS
Vertikaltabulator setzen	EscJ	aVTS
Horizontaltab. löschen	Esc[0g	aTBC0
Alle Horizontaltab. löschen	Esc[3g	aTBC3
Vertikaltabulator löschen	Esc[1g	aTCB1
Alle Vertikaltab. löschen	Esc[4g	aTCB4
Alle Horizontal- und Vertikaltabulatoren löschen	Esc#4	aTBCALL
Standardtabulatoren setzen	Esc#5	aTBSALL
Erweiterte Befehle	Esc[<n>"<x>	aESTEND

Kapitel 10

Weitere Workbench-Programme

In diesem Kapitel werden die Programme der Schubladen "Tools" und "Commodities" beschrieben.

Schublade "Tools"

Das in Abb. 10-1 dargestellte Fenster "Tools" enthält Programme, mit denen Sie die verfügbaren Druckoptionen erweitern können. Außerdem können Sie Farben auch für andere Bildschirme als die Workbench festlegen, neue Tasten definieren und neue Piktogramme erstellen.

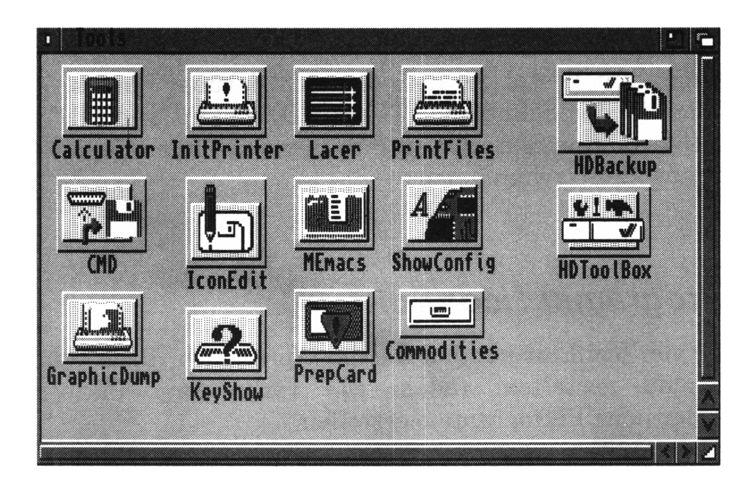


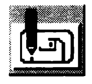
Abb. 10-1. Fenster "Tools"

In der Schublade "Tools" befinden sich folgende Programme:

IconEdit	Ändern und Erstellen von Piktogrammen
Colors	Ändern der Farben auch für andere Bildschirme als die Workbench
CMD	Umleiten der Druckerausgabe in eine Datei
MEmacs	Texteditor (Erläuterung siehe AmigaDOS-Handbuch)
Calculator	Standardtaschenrechner mit vier Funktionen
KeyShow	Anzeigen der aktuellen Tastaturbelegung
GraphicDump	Ausdrucken des Bildschirminhalts
InitPrinter	Initialisieren des Druckers
PrintFiles	Senden von Dateien an den Drucker
ShowConfig	Anzeigen der Konfigurationsdaten
Lacer	Ein- und Ausschalten des Zeilensprungverfahrens
PrepCard	Vorbereiten von PCMCIA-Speicherkarten für die Verwendung in Systemen mit PCMCIA-Steckplatz
Commodities	Schublade mit Programmen, mit deren Hilfe die Eingabe über Tastatur und Maus gesteuert wird

In Systemen mit Festplatte befinden sich darüber hinaus folgende Programme in der Schublade "Tools": HDBackup und HDToolbox. Weitere Informationen zu diesen Programmen finden Sie im Amiga-Festplatten-Benutzerhandbuch.

10.1 Programm "IconEdit"



Mit Hilfe von IconEdit können Sie die Workbench Ihren Wünschen entsprechend gestalten, indem Sie vorhandene Piktogramme ändern oder neue Piktogramme erstellen.

Nach Öffnen des Piktogramms "IconEdit" erscheint das in Abb. 10-2 dargestellte Fenster.

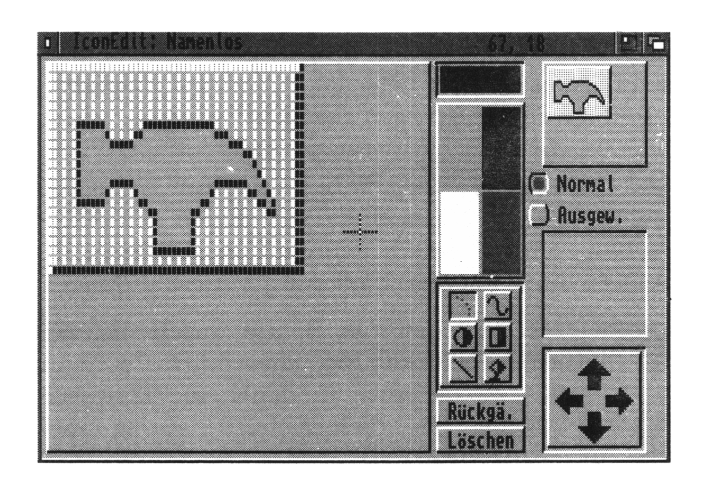


Abb. 10-2. Fenster "IconEdit"

Im Vergrößerungsfeld des Fensters "IconEdit" können Sie neue Piktogramme zeichnen oder vorhandene Piktogramme edieren. In den Anzeigefeldern "Normal" und "Ausgew." sehen Sie das Piktogramm in seiner tatsächlichen Größe. Das Fenster enthält einige Symbole, die Ihnen das Zeichnen erleichtern (z. B. Kreis, Rechteck, Gerade).

10.1.1 Farbauswahlfeld

In diesem Feld können Sie eine Farbe zum Zeichnen auswählen. Außer der üblichen Methode der Farbauswahl (Anklicken der gewünschten Farbe mit der Auswahltaste) können Sie zwei Farben gleichzeitig auswählen.

Wählen Sie zum Erstellen eines Schachbrettmusters zunächst die erste Farbe aus. Halten Sie anschließend die Umschalttaste gedrückt und wählen Sie die zweite Farbe aus.

Wählen Sie zum Erstellen eines vertikalen Streifenmusters zunächst die erste Farbe aus. Halten Sie anschließend die Alt-Taste gedrückt und wählen Sie die zweite Farbe aus.

Das Fenster "IconEdit" ist in drei Unterfenster aufgeteilt: die Anzeigefelder "Normal" und "Ausgew." und das Vergrößerungsfeld, das den größten Bereich des Fensters ausfüllt. Jedes dieser Unterfenster ist ein sog. "AppWindow". Dies bedeutet, daß Sie zum Laden eines Piktogramms das Piktogramm einfach in das Fenster ziehen können und dazu kein Menü verwenden müssen. Wenn Sie das Anzeigefeld "Normal" anklicken, wird das ausgewählte Bild des Piktogramms so lange angezeigt, bis Sie die Auswahltaste loslassen.

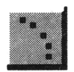
Tastaturkurzbefehle: Drücken Sie P, um durch die verfügbaren Farben zu blättern. Drücken Sie Umschalttaste-P, um durch Schattierungsmuster zu blättern, in denen die Hintergrundfarbe verwendet wird. Drücken Sie / (Schrägstrich), um zu einer einheitlichen Farbe zurückzukehren.

10.1.2 Vergrößerungsfeld

In diesem Feld können Sie mit Hilfe der Maus Piktogramme zeichnen. Drücken Sie die Auswahltaste, damit ein Bildpunkt in der ausgewählten Farbe erscheint. Halten Sie zum Zeichnen die Auswahltaste gedrückt und verschieben Sie die Maus.

Im Vergrößerungsfeld nimmt der Mauszeiger die Form eines Fadenkreuzes an. Die neuen Bildpunkte erscheinen in der Mitte des Fadenkreuzes. In der Titelleiste des Fensters "IconEdit" erscheinen die Bildpunkt-Koordinaten, die die relative Position des Fadenkreuzes in bezug auf die linke obere Ecke anzeigen.

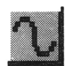
Ziehen Sie zum Laden eines Piktogramms das gewünschte Piktogramm einfach in das Vergrößerungsfeld.



10.1.3 Freihandzeichnen-Symbol

Dieses Symbol ermöglicht Ihnen das schnelle Zeichnen eines beliebigen Bildes. Wenn Sie dieses Symbol auswählen und im Vergrößerungsfeld zeichnen, werden die Bildpunkte gesetzt, sobald der Mauszeiger sich über sie hinwegbewegt. Es kann jedoch vorkommen, daß die Linien nicht ganz durchgezogen sind und einige Bildpunkte nicht gesetzt werden. Verwenden Sie dieses Symbol zum Skizzieren eines Piktogramms, dessen Details später gezeichnet werden sollen.

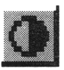
Tastaturkurzbefehl: Drücken Sie S, um das Freihandzeichnen auszuwählen.



10.1.4 Symbol für Freihandkurvenzeichnen

Die Funktionsweise dieses Symbols entspricht dem Freihandzeichnen-Symbol mit der Ausnahme, daß durchgehende Linien gezeichnet werden. Beim Zeichnen durchgehender Linien kann sich eine Verzögerung bei der Anzeige der Linien ergeben.

Tastaturkurzbefehl: Drücken Sie D, um das Freihandkurvenzeichnen auszuwählen.



10.1.5 Kreissymbol

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Kreis oder ein Oval zu zeichnen:

1. Wählen Sie das Kreissymbol aus.
2. Zeigen Sie im Vergrößerungsfeld auf die Stelle, an der sich der Mittelpunkt des Kreises befinden soll. Halten Sie die Auswahltaste gedrückt und verschieben Sie die Maus.
3. Lassen Sie die Auswahltaste los, sobald die gewünschte Größe und Form angezeigt wird.

Wenn Sie den rechten Teil dieses Symbols auswählen, werden gefüllte Kreise gezeichnet. Soll ein Kreis mit einem Schattierungs-

muster gefüllt werden, wählen Sie vorher zwei Farben im Farbauswahlfeld aus.

Wenn Sie den linken Teil des Symbols auswählen, wird ein Kreisumriß gezeichnet. Halten Sie die Taste Ctrl gedrückt, bevor Sie die Auswahltaste loslassen, um die Stärke des Kreisumrisses zu verdoppeln.

Tastaturkurzbefehl: Drücken Sie E (für Ellipse), um einen Kreisumriß zu zeichnen, und Umschalttaste-E, um einen gefüllten Kreis zu zeichnen.

10.1.6 Rechteck-Symbol



Gehen Sie zum Zeichnen eines Rechtecks wie folgt vor:

1. Wählen Sie das Rechteck-Symbol aus.
2. Zeigen Sie im Vergrößerungsfeld auf eine Stelle, an der sich eine Ecke des Rechtecks befinden soll. Halten Sie die Auswahltaste gedrückt und verschieben Sie die Maus.
3. Lassen Sie die Auswahltaste los, sobald das Rechteck die gewünschte Größe und Form erreicht hat.

Wenn Sie den rechten Teil des Symbols auswählen, werden gefüllte Rechtecke gezeichnet. Soll ein Rechteck mit einem Schattierungsmuster gefüllt werden, wählen Sie zwei vorher Farben im Farbauswahlfeld aus.

Wenn Sie den linken Teil des Symbols auswählen, wird ein rechteckiger Umriß gezeichnet. Halten Sie die Taste Ctrl gedrückt, bevor Sie die Maustaste loslassen, um die Stärke dieses Umrisses zu verdoppeln.

Sollen dreidimensionale Rechtecktafeln gezeichnet werden (vgl. Workbench-Piktogramme und -Symbole), müssen Sie beim Zeichnen des Rechtecks eine der beiden "Alt"-Tasten gedrückt halten. Halten Sie die linke "Alt"-Taste gedrückt, wird ein "nicht ausgewähltes" Symbol gezeichnet. Bei Drücken der rechten "Alt"-Taste wird ein "ausgewähltes" Symbol gezeichnet.

Tastaturkurzbefehl: Drücken Sie R, um einen rechteckigen Umriß zu zeichnen, und Umschalttaste-R, um ein gefülltes Rechteck zu zeichnen.

10.1.7 Liniensymbol

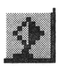
Gehen Sie zum Zeichnen einer geraden Linie wie folgt vor:

1. Wählen Sie das Liniensymbol aus.
2. Zeigen Sie im Vergrößerungsfeld auf die Stelle, an der die Linie beginnen soll.
3. Halten Sie die Auswahltaste gedrückt.
4. Verschieben Sie die Maus, bis der Zeiger das gewünschte Linienende erreicht.
5. Lassen Sie die Auswahltaste los.

Halten Sie die Taste Ctrl gedrückt, bevor Sie die Auswahltaste loslassen, um die Stärke der Linie zu verdoppeln.

Tastaturkurzbefehl: Drücken Sie L, um das Linien-Symbol auszuwählen.

10.1.8 Flächenfüll-Symbol



Mit Hilfe dieses Symbols können Sie einen Bereich des Vergrößerungsfelds mit der ausgewählten Farbe ausfüllen. Wählen Sie das Flächenfüll-Symbol aus und klicken Sie einen Bereich an. Anschließend wird der Bereich mit der Farbe ausgefüllt, die im Zielpunkt des Fadenkreuzes erscheint.

Anmerkung: Über das Flächenfüll-Symbol können Sie keine bereits gemusterten Flächen füllen. Bei entsprechender Auswahl können Sie jedoch einheitliche Farbbereiche mit einem Schachbrett- oder Streifenmuster füllen.

Tastaturkurzbefehl: Drücken Sie F, um das Flächenfüll-Symbol auszuwählen.

10.1.9 Rückgä. (Rückgängig)

Bei Auswahl von "Rückgä." wird die letzte Aktion rückgängig gemacht, die mit der Maus im Vergrößerungsfeld ausgeführt wurde. Dieses Symbol verfügt über eine Umschaltfunktion, d. h. bei erneuter Auswahl wird der vorherige Zustand wiederhergestellt.

Tastaturkurzbefehl: Drücken Sie U, um "Rückgä." auszuwählen.

10.1.10 Löschen

Wählen Sie "Löschen" aus, um den Inhalt des Vergrößerungsfeldes zu löschen. Dazu wird das Vergrößerungsfeld mit der ausgewählten Farbe ausgefüllt.

Tastaturkurzbefehl: Drücken Sie Umschalttaste-C, um "Löschen" auszuwählen.

10.1.11 Druckknopfsymbole "Normal/Ausgew."

Bei Auswahl von "Normal" und "Ausgew." wird zwischen dem Bild für ein nicht ausgewähltes und dem Bild für ein ausgewähltes Piktogramm gewechselt.

Ist das Druckknopfsymbol "Normal" ausgewählt, wird ein im Vergrößerungsfeld gezeichnetes Bild im Feld über diesem Druckknopfsymbol angezeigt.

Ist das Druckknopfsymbol "Ausgew." aktiviert, können Sie das Bild erstellen, das für ein ausgewähltes Piktogramm verwendet wird. Sie können dieses Druckknopfsymbol nur auswählen, wenn im Menü "Hervorheben" der Menüpunkt "Alternatives Bild" ausgewählt wurde. Das erstellte Bild wird im Feld unterhalb des Druckknopfes angezeigt.

Tastaturkurzbefehl: Drücken Sie Umschaltaste-S zur Auswahl von "Ausgew." und Umschalttaste-N zur Auswahl von "Normal".

10.1.12 Pfeile

Mit Hilfe der Pfeile können Sie das Bild im Vergrößerungsfeld verschieben. Durch Anklicken eines Pfeils wird das Bild in Pfeilrichtung verschoben. Verwenden Sie diese Pfeile, um das Bild an die gewünschte Stelle innerhalb des Rechtecks zu verschieben, das später das fertige Piktogramm umgibt.

Anmerkung	Bildteile, die aus dem Bereich des Vergrößerungsfeldes geschoben werden, gehen verloren.

Tastaturkurzbefehl: Drücken Sie die entsprechende Cursortaste.

10.1.13 Menü "Projekt"

Mit Hilfe der Menüpunkte im Menü "Projekt" können Sie Piktogrammdateien öffnen und speichern.

Neu	AN	Lädt für die zur Zeit ausgewählte Piktogrammart das Vorgabepiktogramm. (Die Piktogrammart wird im Menü "Art" festgelegt.) Wurden die Änderungen im Fenster nicht gespeichert, werden Sie in einem Dialogfenster gefragt, ob sie gespeichert werden sollen.
Öffnen	AO	Öffnet eine vorhandene Piktogrammdatei. In einem Dateiauswahlfenster werden Sie zur Eingabe des Dateinamens aufgefordert. In diesem Auswahlfenster werden nur die Namen der verfügbaren Schubladen und .info-Dateien angezeigt.
Speichern	AS	Speichert eine vorhandene Piktogrammdatei. Dateien mit demselben Namen werden überschrieben. In diesem Fall geht das zuvor erstellte Piktogramm verloren.
Speichern als	AA	Dient zur Angabe eines neuen Dateinamens für das aktuelle Bild. In einem Dateiauswahlfenster werden Sie zur Eingabe der Zieldatei für das edierte Piktogramm aufgefordert. Auf diese Weise vermeiden Sie das Überschreiben einer vorhandenen Piktogrammdatei.

Speichern als Vorgabe-piktogramm	AD	Speichert das aktuelle Bild als Vorgabepiktogramm für die zur Zeit ausgewählte Piktogrammart. Dieses Bild wird als Vorlage für jedes neue Piktogramm bzw. Pseudo-Piktogramm dieser Art verwendet und für alle Piktogramme, die mit Hilfe der Option "Neu" erstellt werden. Beispiel: Wenn Sie ein Schubladenpiktogramm erstellen und anschließend "Speichern als Vorgabepiktogramm" auswählen, wird dieses Piktogramm bei Auswahl des Menüpunkts "Inhalt anzeigen alle Dateien" zur Darstellung von Schubladen ohne eigenes Piktogramm verwendet.
Verlassen	AQ	Dient zum Verlassen des Programms "IconEdit". Wurde das aktuelle Bild nicht gespeichert, werden Sie in einem Dialogfenster gefragt, ob das Bild vor Verlassen des Programms gespeichert werden soll.

10.1.14 Menü "Vorgaben"

Die Menüpunkte im Menü "Vorgaben" ermöglichen es Ihnen, IFF-ILBM-Zwischenspeicherdaten (aus dem "Clipboard") zu importieren, die mit anderen Zeichenprogrammen erstellt wurden.

Aus-schneiden	AX	Löscht das Bild im Vergrößerungsfeld und kopiert es in den Zwischenspeicher.
Kopieren	AC	Kopiert das Bild im Vergrößerungsfeld in den Zwischenspeicher.
Einfügen	AV	Kopiert ein Bild aus dem Zwischenspeicher heraus in das Vergrößerungsfeld. Dabei wird der aktuelle Inhalt des Vergrößerungsfelds ersetzt.
Löschen		Löscht das Bild im Vergrößerungsfeld. Werden die Daten zuvor nicht gespeichert, werden sie endgültig gelöscht.
Öffnen Clip		Kopiert eine vorhandene IFF-Datei in den Zwischenspeicher. In einem Dateiauswahlfenster werden Sie aufgefordert, den Namen der zu öffnenden Datei einzugeben. Anschließend können Sie den Menüpunkt "Einfügen" benutzen.
Speichern Clip als		Speichert den aktuellen Inhalt des Zwischenspeichers in die angegebene Datei.

Zeigen Clip	Zeigt den Inhalt des Zwischenspeichers an. Dabei wird das Programm "Display" (Anzeigen) verwendet. Drücken Sie zum Verlassen des Programms Ctrl-C. Steht das "Display"-Programm nicht zur Verfügung, kann diese Funktion nicht aufgerufen werden.

10.1.15 Menü "Art"

Über die Menüpunkte im Menü "Art" können Sie die Art des Piktogramms angeben, das geändert bzw. erstellt werden soll.

Disk	A1	Disk-Piktogramme, die im Workbench-Fenster angezeigt werden
Schublade	A2	Schubladenpiktogramme, die in einem Disk-Fenster angezeigt werden, z. B. Schublade "Utilities" (Hilfsprogramme) und "Tools" (Programme)
Programm	A3	Programmpiktogramme, z. B. Calculator (Taschenrechner), Clock (Uhr) oder IconEdit
Projekt	A4	Projektpiktogramme, für von einem Programm erstellte Dateien oder Piktogramme, die in der Schublade "Storage" (Speicher) angezeigt werden
Papierkorb	A5	Piktogramm für den Papierkorb

10.1.16 Menü "Hervorheben"

Über die Menüpunkte im Menü "Hervorheben" können Sie das Aussehen von ausgewählten Piktogrammen festlegen.

Invers	A7	Hebt das gesamte Piktogramm einschließlich Rahmen und Hintergrund durch Farbtausch hervor. Wenn Sie beispielsweise die vorgegebenen Workbench-Farben verwenden und das Piktogramm in ein graues Feld eingefaßt ist, wechselt die Hintergrundfarbe von Grau zu Blau.
Außer Hintergrund	A8	Hebt das Piktogramm, aber nicht dessen Hintergrund durch Farbtausch hervor. Wenn Sie beispielsweise die vorgegebenen Workbench-Farben verwenden und das Piktogramm in ein graues Feld eingefaßt ist, bleibt der Hintergrund nach Auswahl des Piktogramms grau.

Alternatives Bild	Amiga 9	Ermöglicht die Verwendung eines zweiten Bildes für ausgewählte Piktogramme (Animations-Piktogramme). Bei den Schubladenpiktogrammen der Workbench handelt es sich z. B. um Animations-Piktogramme. Nach Auswahl eines Schubladenpiktogramms wird ein anderes Bild mit einer geöffneten Schublade angezeigt.

10.1.17 Menü "Bilder"

Über die Menüpunkte des Menüs "Bilder" können Sie die Bilder in den Anzeigefeldern "Normal" und "Ausgew." austauschen und IFF-Bilder importieren, die mit anderen Grafikprogrammen erstellt wurden.

Austauschen	Amiga E	Tauscht die Bilder in den Anzeigefeldern "Normal" und "Ausgew." aus.
Kopieren		Die Funktionsweise dieser Option hängt vom ausgewählten Druckknopfsymbol ab. Ist "Normal" ausgewählt, wird das Bild aus dem zugehörigen Feld in das Feld für ausgewählte Piktogramme kopiert. Ist "Ausgew." aktiviert, wird das Bild aus dem zugehörigen Feld in das Feld für "normale" Piktogramme kopiert.
Fläche		Kopiert eine dreidimensionale Rechtecktafel mit den Abmessungen eines Standard-Workbench-Piktogramms in das Vergrößerungsfeld. Anschließend können Sie das neue Piktogramm auf dieser Tafel erstellen.
Laden		Lädt zuvor gespeicherte Bilder, ohne den Namen des zu edierenden Piktogramms zu ändern. Sobald Sie auf den Menüpunkt "laden" zeigen, wird ein Untermenü angezeigt (s. u.).
speichern als Bild	Amiga K	Speichert ein Bild digitalisiert in einer Datei.
Zurück auf Vorgabe	Amiga R	Stellt die Einstellungen des Fensters "IconEdit" wieder her, die bei Öffnen des Fensters bzw. vor Auswahl von "Neu" oder "Öffnen" vorgegeben waren.

Das Untermenü "Laden" enthält folgende Menüpunkte:

Bild	AJ	Lädt je nach aktiviertem Druckknopfsymbol eine mit einem anderen Programm erstellte Datei mit digitalisierten Bildern in das Anzeigefeld "Normal" oder "Ausgew.". Wenn Sie einen Menüpunkt des Untermenüs auswählen, werden Sie in einem Dateiauswahlfenster aufgefordert, den Namen der zu ladenden Datei einzugeben. Sie müssen die zugehörige Schublade und den Dateinamen eingeben.
Normales Bild	AY	Lädt vom angegebenen Piktogramm das "nicht ausgewählte" Bild je nach aktiviertem Druckknopfsymbol in das Anzeigefeld "Normal" oder "Ausgew.". (Dies entspricht dem Ziehen eines Piktogramms in eines der beiden Felder.)
Ausgewähltes Bild	AU	Lädt vom angegebenen Piktogramm das "ausgewählte" Bild je nach aktiviertem Druckknopf in das Anzeigefeld "Normal" oder "Ausgew.".
Beide Bilder	AI	Lädt vom angegebenen Piktogramm das "normale" und das "ausgewählte" Bild in die entsprechenden Felder.

10.1.18 Menü "Extras"

Mit den Menüpunkten des Menüs "Extra" können Sie weitere nützliche Funktionen des Programms "IconEdit" steuern.

Umfärben	AM	Tauscht die zweite und dritte Farbe im Farbauswahlfeld aus. Bei Standardeinstellung ist die zweite Farbe Schwarz, die dritte Farbe Weiß. Mit Hilfe dieser Option können Sie Piktogramme, die vor Betriebssystemversion 2 erstellt wurden, der aktuellen Farbskala anpassen.
Automat. oben links	AT	Verschiebt das Bild in die obere linke Ecke des Vergrößerungsfeldes.
Farbpalette		Öffnet den Farb-Voreinsteller (Palette) zum Ändern der Standardfarben.

10.1.19 Menü "Einstellungen"

Mit Hilfe der Menüpunkte im Menü "Einstellungen" können Sie verschiedene Optionen für das Programm "IconEdit" speichern.

Gitter benutzen?
Bei Auswahl dieser Option wird jeder Bildpunkt im Vergrößerungsfeld einzeln angezeigt und ist mit der Hintergrundfarbe eingefaßt. Ist diese Option nicht aktiviert, werden die Bildpunkte übergangslos angezeigt. Bei Standardeinstellung ist die Option aktiviert.

Piktogramme erzeugen?
Bei Auswahl dieser Option wird beim Speichern des Inhalts im Vergrößerungsfeld eine IFF-Pinseldatei erstellt. Wird diese Option nicht aktiviert, wird kein Piktogramm gespeichert. Bei Standardeinstellung werden Piktogramme gespeichert.

Einstellungen speichern
Speichert alle aktuellen Einstellungen im Programm "IconEdit", einschließlich der Größe und Position des Fensters "IconEdit" und der Dateiauswahlfenster sowie aller Einstellungen von Menüpunkten.

10.1.20 Merkmale

Folgende Merkmale werden vom Programm "IconEdit" unterstützt:

CLIPUNIT=<n>
Gibt die zu verwendende Zwischenspeichereinheit an. Der Standardwert ist 0.

XMAG=<n>
Verbreitert das Vergrößerungsfeld. Sie können Werte zwischen 4 und 16 eingeben. Der Standardwert ist 4.

YMAG=<n>
Führt zu einer größeren Höhe des Vergrößerungsfeldes. Sie können Werte zwischen 4 und 16 eingeben. Der Standardwert ist 4.

LEFTEDGE=<n>
Gibt die Position der linken Kante des Editorfensters an.

TOPEDGE=<n>
Gibt die Position der oberen Kante des Editorfensters an.

FRLEFTEDGE=<n> — Gibt die Position der linken Kante des Dateiauswahlfensters in Relation zur linken Kante des Editorfensters an. Beispiel: FRLEFTEDGE=0 bedeutet, daß die linke Kante des Dateiauswahlfensters auf die linke Kante des Editiorfensters ausgerichtet wird.

FRTOPEDGE=<n> — Gibt die Position der oberen Kante des Dateiauswahlfensters in Relation zur oberen Kante des Editorfensters an.

FRWIDTH=<n> — Legt die Breite des Dateiauswahlfensters (in Bildpunkten) fest.

FRHEIGHT=<n> — Legt die Höhe des Dateiauswahlfensters (in Bildpunkten) fest.

PALETTE=<Pfad> — Gibt den vollständigen Pfad zum Farb-Voreinsteller (Palette) an, wenn der Menüpunkt "Farbpalette" ausgewählt wird. Der Standardpfad ist SYS:Prefs/Palette. Ändern Sie den Pfad nur, wenn Sie den Farb-Voreinsteller (Palette) in eine andere Schublade gestellt haben.

SHOWCLIP=<Pfad> — Gibt den vollständigen Pfad zum Hilfsprogramm an, das zum Anzeigen des Zwischenspeichers dient. Der Standardpfad ist SYS:Utilities/Display. Steht nur ein Diskettenlaufwerk zur Verfügung, kopieren Sie das "Display"-Programm auf die Diskette "Extras" und ändern Sie den Pfad dementsprechend. Soll ein anderes Programm zur Anzeige des Zwischenspeichers verwendet werden, ist der Pfad ebenfalls dementsprechend zu ändern.

NOICONS — Inaktiviert die Erstellung von Piktogrammen beim Speichern von Unterstützungsdateien, z. B. beim Speichern einer Datei als IFF-Pinseldatei.

NOGRID — Inaktiviert das Gitter im Vergrößerungsfeld.

ICONDRAWER=<Pfad> — Gibt die Standardschublade an, die in Dateiauswahlfenstern angezeigt wird, die nach Auswahl der Menüpunkte "Öffnen" und "Speichern als" im Menü "Projekt" erscheinen.

ILBMDRAWER=<Pfad> — Gibt die Standardschublade an, die in Dateiauswahlfenstern angezeigt wird, die nach Auswahl der Menüpunkte "Laden" und "Speichern als Pinsel" im Menü "Bilder" erscheinen.

CLIPDRAWER=<Pfad> Gibt die Standardschublade an, die in Dateiauswahlfenstern angezeigt wird, die nach Auswahl der Menüpunkte "Öffnen Clip" und "Speichern Clip als" im Menü "Bearbeiten" erscheinen.

ALTDRAWER=<Pfad> Gibt die Standardschublade an, die in Dateiauswahlfenstern angezeigt wird, die nach Auswahl des Menüpunkts "Laden" im Menü "Bilder" erscheinen.

10.3 Programm "CMD "



Mit Hilfe von "CMD" (Change Main Device) können Sie die Ausgabedaten für Ihren Drucker in eine Datei umleiten und auf einer Disk speichern.

Zur Verwendung des Programms "CMD" müssen Sie im Fenster "Information" für das Piktogramm "CMD" Merkmale hinzufügen und das Gerät angeben, an das die Druckerausgabedaten gesendet werden sollen.

In der folgenden Liste sind die Merkmale für das Programm "CMD" mit den gültigen SCHLÜSSELWERTEN sowie zugehörigen Argumenten und Standardeinstellungen aufgeführt:

DEVICE=<Anschluß> Amiga-Anschluß, an den Ihr Drucker angeschlossen ist: "Parallel" oder "Serial". Die Standardeinstellung ist DEVICE=parallel.

FILE=<Dateiname> Name der Datei, in die die Druckerausgabedaten umgeleitet werden. Die Standardeinstellung ist FILE=ram:CMD_file.

SKIP=true Diese Zeile legt fest, daß das Programm CMD die ersten an den Drucker gesendeten Daten, z. B. eine Anweisung zum Rücksetzen des Druckers, übergehen soll. Durch Eingabe von SKIP=true werden diese Daten übersprungen. Die Standardeinstellung ist SKIP=false (d. h. die ersten Ausgabedaten werden nicht übergangen).

MULTIPLE=true Diese Zeile legt fest, daß das Programm CMD mehr als eine Datei umleiten soll. Die Standardeinstellung ist MULTIPLE=false (nur eine Datei wird umgeleitet).

NOTIFY=true

Diese Zeile legt fest, daß das Programm CMD Statusmeldungen anzeigen soll. Wenn das Programm CMD eine Datei umleitet, könnte beispielsweise folgende Meldung erscheinen:

```
Redirected <# Anzahl Bytes> from
parallel.device to <Dateiname>
(<# Anzahl Bytes> von parallel.device
in <Dateiname> umgeleitet).
```

Nachdem die Umleitung abgeschlossen und das Programm CMD inaktiviert wurde, erscheint ggf. folgende Meldung:

```
CMD redirection of parallel.device
removed - (Umleitung für
parallel.device durch CMD aufgehoben).
```

Bei der Standardeinstellung NOTIFY=false werden keine Meldungen angezeigt.

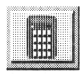
Klicken Sie zur Verwendung des Programms CMD das zugehörige Piktogramm doppelt an. Sobald Sie das nächste Mal Daten an Ihren Drucker senden, werden diese in die dafür vorgesehene Datei umgeleitet.

10.4 Programm "MEmacs"



Beim Programm "MEmacs" (MicroEmacs) handelt es sich um einen bildschirmorientierten Texteditor. Die Funktionsweise des Texteditors ist mit der eines Textverarbeitungsprogramms vergleichbar. Sie können jedoch keine Druckformatoptionen angeben. Eine detaillierte Beschreibung des Texteditors "MEmacs" finden Sie im AmigaDOS-Handbuch.

10.5 Calculator (Taschenrechner)



Dieser Standardtaschenrechner bietet die Funktionen Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division. Durch Öffnen des zugehörigen Piktogramms wird der Taschenrechner aktiviert.

Der Taschenrechner funktioniert wie ein handelsüblicher Taschenrechner. Die Bildschirmfelder entsprechen den "Tasten"

eines Taschenrechners, die sich aus Zifferntasten von 0 bis 9 und Funktionstasten zusammensetzen.:

CA	Löschen aller früheren Eingaben (Clear all). Der Taschenrechner wird auf 0 rückgesetzt.
CE	Löschen der aktuellen Eingabe (Clear entry).
x	Multiplizieren
:	Dividieren
+	Addieren
-	Subtrahieren
,	Dezimalkomma
«	Löschen der zuletzt eingegebenen Zahl.
±	Ändern des Vorzeichens für den aktuellen Eintrag. Positive Zahlen werden negativ und umgekehrt.
=	Anzeigen des Rechenergebnisses.

Klicken Sie zum Drücken einer Taste das zugehörige Feld mit der Auswahltaste an oder drücken Sie die entsprechende Taste auf der Tastatur. Sie können dabei die "Schreibmaschinentastatur" oder den Zehnerblock verwenden. Bei Eingaben über die Tastatur entspricht die Eingabetaste dem Gleichheitszeichen (=).

Auf dem Taschenrechner erscheinen ggf. die Fehlermeldungen "Fehler: Überlauf!" und "Division durch Null".

Wählen Sie zum Verlassen des Taschenrechners das Schließsymbol aus.

10.5.1 Menüs des Taschenrechners (Calculator)

Im Taschenrechnerprogramm stehen drei Menüs zur Verfügung: Projekt, Vorgaben und Fenster.

Das Menü "Projekt" enthält folgende Menüpunkte:

Eingabe löschen	Löschen der aktuellen Eingabe.
Alles löschen	Löschen aller Eingaben und Rücksetzen des Taschenrechners auf Null.
Verlassen	Inaktivieren des Taschenrechners.

Im Menü "Vorgaben" stehen folgende Menüpunkte zur Verfügung:

Ausschneiden Kopieren des aktuellen Eintrags in den Zwischenspeicher (Clipboard) mit anschließendem Löschen der Eingabe.

Kopieren Kopieren des aktuellen Eintrags in den Zwischenspeicher ohne Löschen.

Einfügen Laden der aktuellen Daten aus dem Zwischenspeicher in den Taschenrechner.

Das Menü "Fenster" enthält nur den Menüpunkt "Papierstreifen". Bei Auswahl dieser Option werden die Eingaben und Rechenergebnisse in einem eigenen Fenster wie bei einem Rechner mit Druckwerk angezeigt. Die angezeigten Daten können kopiert werden. Da jedoch kein Menü für diese Aktion verfügbar ist, müssen Sie die gewünschten Werte durch Ziehen auswählen und durch Drücken der Tastenkombination rechte Amiga-Taste-C in den Zwischenspeicher kopieren.

10.6 Programm "KeyShow"



Mit dem Programm "KeyShow" können Sie die aktuelle Tastaturbelegung auf Ihrem Amiga anzeigen. Wenn Sie das Piktogramm "KeyShow" anklicken, erscheint das in Abb. 10-3 dargestellte Tastaturlayout.

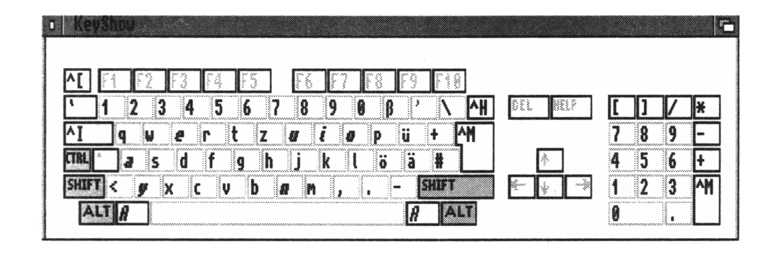


Abb. 10-3. Fenster "KeyShow" (Standard-Tastaturbelegung)

In der ersten Anzeige sehen Sie die Funktionen, die bei Drücken einer einzelnen Taste ausgeführt werden. Auf der Q-Taste ist beispielsweise der Kleinbuchstabe q abgebildet. Wenn Sie jedoch eine Sondertaste gleichzeitig mit einer Zeichentaste drücken,

erhalten Sie ggf. andere Ausgabedaten. Im Programm "KeyShow" werden auch die Sondertasten "Ctrl" sowie beide Umschalttasten (Shift) und beide Alt-Tasten berücksichtigt.

Gehen Sie wie folgt vor, um die Zeichen aufzurufen, die bei gleichzeitigem Drücken einer Zeichen- und einer Sondertaste angezeigt werden:

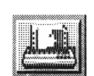
1. Wählen Sie in der Anzeige "KeyShow" eine der angezeigten Sondertasten aus. Diese Sondertaste wird hervorgehoben.
2. Daraufhin werden auf den Tastenfeldern die Zeichen angezeigt, die Sie bei gleichzeitigem Drücken mit der Sondertaste erhalten. Je nach ausgewählter Sondertaste ändern sich die angezeigten Zeichen.
3. Wählen Sie eine Sondertaste erneut aus, um deren Auswahl rückgängig zu machen. Sie können auch mehrere gleichzeitig aktivieren.

Tastaturkurzbefehl: Sie können eine Sondertaste auswählen, indem Sie die entsprechende Taste auf der Tastatur drücken. In der folgenden Liste wird die KeyShow-Anzeige erläutert:

- Nicht gedrückte Sondertasten erscheinen in der Workbench-Hintergrundfarbe (in der Regel Grau). Beim ersten Öffnen der Anzeige sind z. B. die Taste "Ctrl", die Umschalttasten und die Alt-Tasten grau dargestellt, da diese Tasten in der ersten Anzeige nicht ausgewählt (gedrückt) sind.
- Akzenttasten werden in der Hervorhebungsfarbe der Workbench (in der Regel Blau) dargestellt. Eine Akzenttaste verändert die Ausgabe des Zeichens, das direkt anschließend gedrückt wird. Auf der deutschen Tastatur befindet sich beispielsweise eine Akzenttaste rechts neben der ß-Taste. Wenn Sie diese Taste und anschließend die e-Taste drücken, wird das e mit einem Akzent versehen (é).
- Eine Taste, die in Fettschrift und kursiv dargestellt ist, kann zusammen mit einer Akzenttaste verwendet werden. Dies gilt beispielsweise für die e-Taste im vorherigen Beispiel.
- $$ zeigt an, daß zur Definition der Taste mehr als ein Zeichen erforderlich ist.

- Ist einem Zeichen eine Tilde (~) oder ein Umschaltungszeichen (^) vorangestellt, handelt es sich um ein Steuerzeichen.
- Leere Tastenfelder sind in Verbindung mit den zur Zeit ausgewählten Sondertasten nicht definiert.

10.7 Programm "GraphicDump"



Mit dem Programm "GraphicDump" können Sie vollständige Bildschirme einschließlich der Menüs und Piktogramme in der Form drucken, wie sie auf dem Monitor erscheinen. Dazu muß Ihr Drucker jedoch Grafiken drucken können. (Die meisten Drucker verfügen über Funktionen zur GraphicDump-Ausgabe.)

Bevor Sie mit dem Programm "GraphicDump" arbeiten, müssen Sie überprüfen, ob die Einstellungen des Drucker-, des PostScript- und des Grafikdrucker-Voreinstellers Ihrem Drucker entsprechen. Die Abmessungen des Ausdrucks können Sie über das Feld "Grenzwerte" im Grafikdrucker-Voreinsteller angeben. Ansonsten hat der Ausdruck die für den Drucker zulässige maximale Breite.

Klicken Sie zum Starten von GraphicDump das zugehörige Piktogramm doppelt an. Nach 10 Sekunden wird das Bild des vordersten Bildschirms an den Drucker gesendet. In diesen 10 Sekunden müssen Sie den gewünschten Bildschirm also ggf. in den Vordergrund holen. Der Mauszeiger wird nicht gedruckt.

10.7.1 Merkmale

GraphicDump unterstützt das Merkmal "SIZE". In der folgenden Liste sind die zulässigen Argumente für "SIZE" und die jeweils resultierende Größe des Ausdrucks aufgeführt:

SIZE=tiny	1/4 der gesamten auf dem Drucker zulässigen Breite.
SIZE=small	1/2 der gesamten auf dem Drucker zulässigen Breite.
SIZE=medium	3/4 der gesamten auf dem Drucker zulässigen Breite.
SIZE=large	Gesamte auf dem Drucker zulässige Breite (Stan-ard).

Die Höhe des Ausdrucks wird dem Seitenverhältnis des Bildschirms entsprechend berechnet. Im Grafikdrucker-Voreinsteller (Printer Gfx) müssen Sie "Grenzwerte Art" auf "Ignorieren" einstellen.

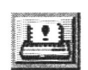
Ansonsten wird die Größe des Ausdrucks durch die angegebenen Grenzwerte festgelegt.

Geben Sie folgendes ein, um spezifische Abmessungen in diesem Merkmal anzugeben:

```
SIZE=<xpunkt>:<ypunkt>
```

Ersetzen Sie <xpunkt> durch die gewünschte Breite in Druckpunkten und <ypunkt> durch die gewünschte Höhe in Druckpunkten.

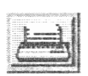
10.8 Programm "InitPrinter"



Über das Programm "InitPrinter" werden die Einstellungen in den Fenstern "Drucker-Voreinsteller (Printer)" und "Grafikdrucker-Voreinsteller (PrinterGfx)" an den Drucker gesendet. Das Programm initialisiert den Drucker und lädt die neuen bzw. geänderten Spezifikationen, sobald Sie das Piktogramm "InitPrinter" doppelt anklicken.

Der Drucker wird rückgesetzt, wenn er die Initialisierungsdaten empfängt und verarbeitet.

10.9 Programm "PrintFiles"



Mit Hilfe dieses Programms werden Textdateien an Ihren Drucker gesendet. Dabei kann das Programm mehrere Dateien gleichzeitig verarbeiten, die über Auswahl durch Ziehen oder erweiterte Auswahl ausgewählt wurden. Kann das Programm eine der angegebenen Dateien nicht finden bzw. öffnen, läßt es diese Datei aus und geht zur nächsten über. Die Dateien werden entsprechend der Einstellungen im "Drucker-Voreinsteller (Printer)" oder "PostScript-Drucker-Voreinsteller" ausgedruckt.

Gehen Sie zur Verwendung von PrintFiles wie folgt vor:

1. Wählen Sie das Piktogramm für die erste zu druckende Datei aus. Sollen weitere Dateien gedruckt werden, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und wählen Sie die weiteren zu druckenden Dateien aus (erweiterte Auswahl). Sie können Piktogramme auch durch Ziehen mit der Maus auswählen.

2. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie das Piktogramm "PrintFiles" doppelt an.

Wird beim Drucken mehrerer Dateien jeweils ein Seitenvorschub zwischen den Dateien eingefügt, beginnt jede Datei auf einer neuen Seite. Wenn kein Seitenvorschub eingefügt wird, geht der Ausdruck der nächsten Datei auf derselben Seite, auf der der Ausdruck der vorherigen Datei endet, weiter. Geben Sie zum Einfügen von Seitenvorschüben im Fenster "Information" für das Piktogramm "PrintFiles" das Merkmal FORMFEED=true ein.

10.10 Programm "ShowConfig"

Im Fenster "System_Configuration" (Systemkonfiguration) des Programms "ShowConfig" (siehe Abb. 10-4) werden die Konfigurationsdaten für Ihr System angezeigt. Das Fenster enthält Angaben zum Prozessor (Processor), Spezialchips (Custom Chips), Softwareversionen (Vers), RAM und zusätzlichen Steckkarten (Boards). Geben Sie diese Daten an, wenn Sie technische Unterstützung bei Hardware oder Software anfordern.

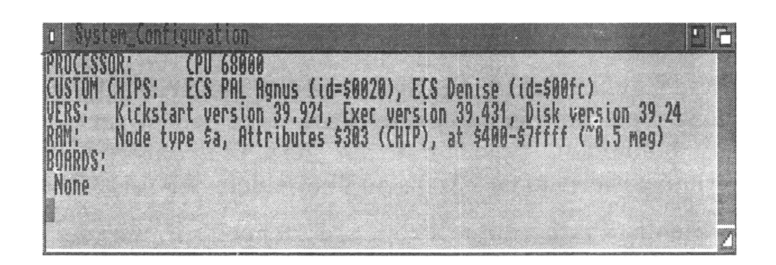


Abb. 10-4. Fenster "ShowConfig"

10.11 Programm "Lacer"

Das Programm "Lacer" wird nur ausgeführt, wenn ein Genlock-Gerät an Ihrem Amiga angeschlossen ist. Über dieses Programm können Sie zwischen einem Bildschirmmodus mit Zeilensprungverfahren (Interlaced) und ohne Zeilensprungverfahren umschalten. Dieses Programm wird hauptsächlich zur Videoaufzeichnung und für Genlock-Verfahren verwendet. **Lacer**

ermöglicht dem Amiga, Videogeräten die Video-Signale im von diesen benötigten Zeilensprungverfahren zur Verfügung zu stellen, auch wenn aktuell ein Bildschirmmodus ohne Zeilensprung aktiv ist.

10.12 Programm "PrepCard" (Karte einrichten)

Das Hilfsprogramm "PrepCard" dient zum Einrichten von "scheckkartenförmigen" PCMCIA-Speicherkarten. Dieses Programm kann nur auf Amigas verwendet werden, die mit einem Steckanschluß für PCMCIA-Karten ausgestattet sind.

Über "PrepCard" werden Standard-PCMCIA-Karten mit statischem RAM wahlweise als Disk-Gerät oder als System-RAM eingerichtet. Wird eine PCMCIA-Karte als Disk eingerichtet, kann sie wie eine Diskette verwendet werden. Sie können Anwendungsprogramme, die Workbench oder die Shell verwenden, um Daten von der Karte zu lesen bzw. auf diese zu schreiben. Da der Speicher der Karte batteriegepuffert ist, bleibt der Inhalt der Karte bei deren Entnahme oder beim Ausschalten des Computers erhalten. Die Zugriffszeit für Schreib-/Lesevorgänge, bei denen Speicherkarten verwendet werden, ist sehr niedrig.

Wird die PCMCIA-Karte als System-RAM eingerichtet, wird der zusätzliche Speicher wie internes Fast-RAM (sonstiger schneller Speicher) behandelt. Speicherkarten sind mit unterschiedllicher Speicherkapazität (von 64 KB bis zu über einem MB) erhältlich.

Klicken Sie das Piktogramm "PrepCard" doppelt an, um das in Abb. 10-5 dargestellte Fenster zu öffnen. Ist eine Karte eingesteckt, werden deren Größe und weitere Informationen angezeigt. Erscheint im Feld "Batterie" die Meldung "FEHLER" zeigt dies an, daß die Batterie der Karte entladen ist und vor Verwendung der Karte ausgetauscht werden muß.

PrepCard

Device
Static RAM
250ns
524288 Bytes

Format
Disk-like format

Geometry
Bytes/Block : 512
Total Blocks : 1023
Sectors/Track : 11
Tracks/Cylinder : 1
Total Cylinders : 93

Battery
OK

Information
Standard card format
Commodore
Amiga

Prepare as DISK | Prepare as System RAM | Quit

Abb. 10-5. Fenster "PrepCard"
Anzeige für eine 512-KB-Karte, die als Disk eingerichtet ist

Sie können PrepCard zur Einrichtung neuer (bisher nicht formatierter) Karten oder für Karten verwenden, die bereits als Disk oder RAM eingerichtet wurden.

1. Wählen Sie "Als DISK einrichten" oder "Als System-RAM einr." aus. Daraufhin erscheint ein Dialogfenster mit der Warnung, daß bei Fortsetzung des Programms alle zur Zeit auf der Karte gespeicherten Daten gelöscht werden.

2. Wählen Sie "Weiter" aus, um die Karte zu konfigurieren, oder "Abbrechen", um zum Fenster "PrepCard" zurückzukehren. Das Einrichten der Karte dauert nur wenige Sekunden.

Anmerkung — Das Einrichten wird abgebrochen, wenn die Karte schreibgeschützt ist. Sie können den Schreibschutzschalter in Schreib-/Leseposition umschalten, ohne die Karte aus dem Computer zu nehmen.

3. Wählen Sie "Verlassen" aus, um das Programm "PrepCard" zu verlassen. Wurde eine Karte als Disk eingerichtet, erscheint für diese Karte das Piktogramm "Leer".

Sie können eine als Disk eingerichtete Karte wie jede andere Disk behandeln, sie umbenenen und mit dem Formatierungsprogramm der Workbench neu formatieren. Eine Karten-Disk hat den Gerätenamen CC0:.

Starten Sie Ihren Computer neu, um den verfügbaren Speicher einer als System-RAM eingerichteten Karte zu aktivieren. (Damit die verfügbare Speicherkapazität zum RAM des Amiga hinzugefügt wird, darf die in den Computer eingesteckte Karte beim Starten bzw. Neustarten des Computers nicht schreibgeschützt sein.) Der Karten-Speicher kann sowohl zum Chip-RAM (Grafikspeicher) als auch zum Fast-RAM hinzugefügt werden.

Über ein Menü des Programms "PrepCard" können Sie das Fenster "Weiterführende Einstellungen" aufrufen. In diesem Fenster können Sie zur Fehlerdiagnose einige Parameter zur physischen Einrichtung der Karte ändern.

Anmerkung Die Standardeinstellungen im Fenster "Weiterführende Einstellungen" sollten nur von Fachleuten mit dem erforderlichen technischen Grundwissen geändert werden. Falsche Einstellungen führen zwar nicht zu Schäden an der Karte oder am Amiga, aber ggf. funktioniert die Karte nicht ordnungsgemäß.

Bei der Verwendung von PCMCIA-Karten ist folgendes zu beachten:

- PrepCard wird nicht ausgeführt, wenn die Karte zur Zeit als RAM verwendet wird. Soll PrepCard für eine bereits als RAM eingerichtete Karte ausgeführt werden, dürfen Sie die Karte erst nach Starten des Computers einstecken.
- Sobald Sie eine zur Zeit als RAM verwendete Karte aus dem Amiga entnehmen, wird der Computer sofort neu gestartet.
- Bei einer zur Zeit als RAM verwendeten Karte darf der Schreibschutz nicht aktiviert werden. Dies führt zum Blockieren des Systems und macht einen Neustart erforderlich.

10.13 Schublade "Commodities"

Die in Abb. 10-6 dargestellte Schublade "Commodities" befindet sich in der Schublade "Tools" und enthält die Commodities-Exchange-Programme. Über diese Programme werden die Eingaben über die Tastatur und die Maus gesteuert.

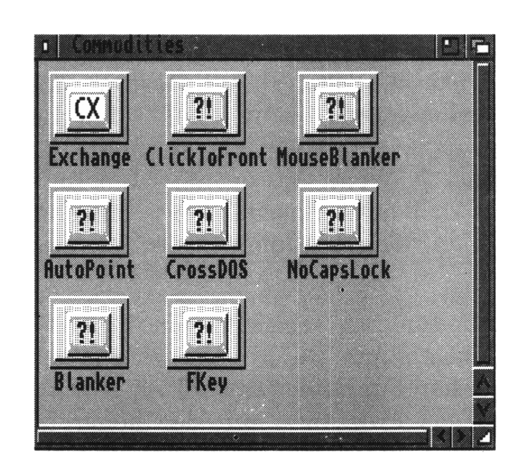


Abb. 10-6. Fenster "Commodities"

AutoPoint	Aktiviert automatisch das Fenster, das sich unter dem Mauszeiger befindet.
Blanker	Führt zu einer vorübergehenden Inaktivierung der Bildschirmanzeige, wenn eine bestimmte Zeit lang keine Daten über die Tastatur bzw. die Maus eingegeben werden.
ClickToFront	Holt ein Fenster in den Vordergrund, sobald Sie es doppelt anklicken.
NoCapsLock	Führt zu einer vorübergehenden Inaktivierung der Taste "Nur Großbuchstaben".
CrossDOS	Siehe Kapitel 7.
FKey	Ordnet Funktionstasten Sonderfunktionen zu.
Mouse Blanker	Blendet den Mauszeiger bei der Eingabe aus.
Exchange	Überwacht und steuert alle Commodities-Programme.

Weitere Commodity-Programme sind von Fremdanbietern verfügbar und sollten auch in dieser Schublade gespeichert werden.

10.13.1 Verwenden der Merkmale für Commodities

Von allen Commodities-Programmen werden zwei Standard-Merkmale verwendet: CX_PRIORITY=<n> ordnet den einzelnen Commodities-Exchange-Programmen Prioritätswerte zu, und über DONOTWAIT wird die Datei "WBStartup" angewiesen, den Startvorgang fortzusetzen, ohne auf die Beendigung des Commodity-Programms zu warten. Der Standard-Prioritätswert für alle Programme ist 0. Wenn Sie im Merkmal für ein bestimmtes Programm einen höheren Prioritätswert eingeben, wird dieses Programm vor allen anderen Commodities-Exchange-Programmen ausgeführt.

Beispiel: Sie arbeiten mit zwei Commodities, mit denen Sie Funktionstasten bestimmte Funktionen zuordnen können. Wenn beide Programme der Funktionstaste F1 eine bestimmte Funktion zuordnen, sperrt das Programm mit der höheren Priorität diese Funktionstaste für den Zugriff durch andere Commodities-Programme.

Zwei weitere Merkmale gelten nur für Programme, durch die Fenster geöffnet werden: CX_POPUP und CX_POPKEY.

Bei Verwendung von CX_POPUP=NO wird beim Öffnen des zugehörigen Piktogramms kein Programmfenster geöffnet. Das Programm wird zwar nach Doppelklicken auf das Piktogramm aktiviert, aber es erscheint kein Fenster. Die Standardeinstellung ist CX_POPUP=YES.

CX_POPKEY=<Taste> legt den Tastenbefehl für ein Commodity-Programm fest. Sobald die für den Tastenbefehl erforderliche Taste (bzw. Tastenkombination) gedrückt wird, erscheint das Programmfenster automatisch im Vordergrund des Bildschirms. Wenn das Fenster "verborgen" ist, wird es geöffnet. Über diese Tastenbefehle können Sie keine Programme starten.

Bei der Angabe von Tastenkombinationen müssen Sie jeweils ein Leerzeichen zwischen den Tasten einfügen. Beispiel:

```
CX_POPKEY=F9
CX_POPKEY=Shift F4
CX_POPKEY=LShift LAlt LAmiga+X
```

10.13.2 Zulässige Tastenkombinationen

Bei der Eingabe von Tastenkombinationen für ein Commodities-Exchange-Programm können Sie die Funktionstasten (F1 bis F10) und Tasten der Schreibmaschinentastatur angeben (Zahlen, Buchstaben, Sonderzeichen usw.). Jeder Schreibmaschinentaste muß jedoch mindestens eine Kennung für eine Sondertaste vorangestellt werden. Folgende Kennungen für Sondertasten sind zulässig:

Kennung	Taste
Alt	eine der Alt-Tasten
RAlt	rechte Alt-Taste
LAlt	linke Alt-Taste
Shift	eine der Umschalttasten
RShift	rechte Umschalttaste
LShift	linke Umschalttaste
LAmiga	linke Amiga-Taste
RAmiga	rechte Amiga-Taste
CTRL	Ctrl
Numericpad	Gibt eine Taste der Zehnertastatur an.
Rightbutton	Klicken der Menütaste.
Leftbutton	Klicken der Auswahltaste.
Middlebutton	Klicken der mittleren Maustaste (bei drei Tasten).

Diese Sondertasten können auch in Verbindung mit Funktionstasten angegeben werden. Dies ist aber nicht erforderlich. Sie können eine beliebige Kombination von Sondertasten angeben, sofern am Schluß eine Funktions- oder Schreibmaschinentaste angegeben wird. Dabei werden mehrfach eingegebene Kennungen nur einmal erkannt:

```
LAlt RAmiga LAlt F10
```

entspricht

```
LAlt RAmiga F10
```

Die folgende Liste enthält gültige Tastenkombinationen:

```
Alt F6
LAmiga 8
Ctrl LShift Y
Leftbutton Ctrl CapsLock =[1]
Numericpad 8[2]
```

[1] Drücken Sie die Auswahltaste und dann die Tastenkombination "Ctrl"-"Nur Großbuchstaben"-Gleichheitszeichen.

[2] Drücken Sie die Taste 8 der Zehnertastatur und nicht die 8 der Schreibmaschinentastatur.

10.13.3 Programm "AutoPoint"

Das Programm "AutoPoint" ermöglicht Ihnen die Auswahl von Fenstern, ohne die Auswahltaste drücken zu müssen. Klicken Sie zum Starten von "AutoPoint" das zugehörige Piktogramm doppelt an. Für dieses Programm wird kein Fenster geöffnet.

Wenn "AutoPoint" ausgeführt wird, öffnet das System automatisch das Fenster, das sich unterhalb des Mauszeigers befindet. Dies erspart Ihnen das Drücken der Auswahltaste.

Gehen Sie zum Inaktivieren von "AutoPoint" wie folgt vor: Klicken Sie das zugehörige Piktogramm erneut doppelt an. Sie können auch das Fenster "Exchange" öffnen, (unter "Verfügbare Commodities") "AutoPoint" und anschließend "Entfernen" auswählen.

10.13.4 Programm "Blanker"

Wenn das Programm "Blanker" aktiviert ist, wird der Bildschirm automatisch ausgeblendet, wenn über einen vorher festgelegten Zeitraum keine Eingaben mehr vorgenommen wurden, damit der Bildschirminhalt nicht auf dem Monitor einbrennt.

Im Fenster "Blanker" können Sie den Zeitraum (in Sekunden) eingeben, nach dem der Bildschirm ausgeblendet wird. Die

Standardeinstellung ist 60 Sekunden. Wird während dieses Zeitraums weder die Tastatur verwendet noch eine Maustaste gedrückt, wird der Bildschirm ausgeblendet. Geben Sie zum Ändern dieser Zeitangabe einen neuen Wert in das Texteingabefeld hinter "Sekunden" ein.

Bei Wahl von "Farbzyklus" wird eine Folge von Farben angezeigt, anstatt den Bildschirm total zu verdunkeln. Bei Auswahl des Felds "Animation" erscheinen zufallsgenerierte "Spline-Kurven".

Öffnen Sie zum Inaktivieren des Programms "Blanker" das Fenster "Exchange". Wählen Sie "Blanker" und anschließend "Entfernen" aus. Sie können das Programm auch über den Menüpunkt "Beenden" verlassen. Der Tastenbefehl für das Programm "Blanker" ist Ctrl-Alt-B.

Merkmale

"Blanker" unterstützt folgende Merkmale:

SECONDS=60	Zeitdauer in Sekunden ohne Tastatur-/Mausaktivität, nach der der Bildschirm ausgeblendet wird. Der Standardwert ist 60.
ANIMATION=YES	Gibt an, ob das Programm "Blanker" Spline-Kurven anzeigt. Die Standardeinstellung ist "YES" (ja).
CYCLECOLORS=YES	Gibt an, ob das Programm "Blanker" eine Farbkombination ausführen soll. Die Standardeinstellung ist "YES" (ja).

10.13.5 Programm "ClickToFront"

Mit Hilfe des Programms "ClickToFront" können Sie ein Fenster in den Vordergrund holen, ohne das Vorder-/Hintergrundsymbol zu verwenden. Halten Sie die linke Alt-Taste gedrückt und klicken Sie das gewünschte Fenster doppelt an, um es in den Vordergrund zu bringen. Dazu braucht nur irgendeine kleine Ecke des Fensters sichtbar zu sein. (Die Verwendung der linken Alt-Taste kann über "Merkmale" geändert werden.)

Klicken Sie zum Starten des Programms "ClickToFront" das zugehörige Piktogramm doppelt an. Für dieses Programm wird kein Fenster geöffnet.

Gehen Sie zum Inaktivieren des Programms "ClickToFront" wie folgt vor: Klicken Sie das Piktogramm erneut doppelt an. Sie können auch das Fenster "Exchange" öffnen, "ClickToFront" (unter "Verfügbare Commodities") und anschließend "Entfernen" auswählen.

Merkmale

ClickToFront unterstützt das Merkmal QUALIFIER. Dieses Merkmal ermöglicht Ihnen die Angabe einer Sondertaste, die beim Doppelklicken in einem Fenster gedrückt gehalten werden muß, um das Fenster in den Vordergrund zu holen. Sie können folgende Sondertasten angeben:

Lalt	linke Alt-Taste (Standard)
Left_Alt	linke Alt-Taste
Ralt	rechte Alt-Taste
Right_Alt	rechte Alt-Taste
CTRL	Ctrl
CONTROL	Ctrl
None	keine Taste

Beispiel: Wenn Sie QUALIFIER=CTRL angegeben haben und "ClickToFront" aktiviert ist, halten Sie die Taste "Ctrl" gedrückt und klicken das Fenster, das in den Vordergrund geholt werden soll, doppelt an.

10.13.6 Programm "NoCapsLock"

Über dieses Programm wird die Taste "Nur Großbuchstaben" inaktivert. Die Funktionsweise der Umschalttasten ändert sich nicht, aber die Funktion "Nur Großbuchstaben" wird bei versehentlichem Drücken der Taste nicht aktiviert.

Klicken Sie zum Starten des Programms "NoCapsLock" das zugehörige Piktogramm doppelt an. Für dieses Programm wird kein Fenster geöffnet. Klicken Sie zum Inaktivieren von "NoCapsLock" das zugehörige Piktogramm erneut doppelt an. Sie können auch das

Fenster "Exchange" öffnen, unter "Verfügbare Commodities" "NoCapsLock" und anschließend "Entfernen" auswählen.

10.13.7 CrossDOS

Das Programm "CrossDOS" steuert die Textkonvertierungsoptionen für aktive CrossDOS-Laufwerke. Im Fenster "CrossDOS" werden die verfügbaren Laufwerke angezeigt. Außerdem können Sie "Textfilter" und "Textkonvertierung" für die einzelnen Laufwerke einstellen. Tastenbefehl: Ctrl-Alt-C. Weitere Informationen zum Commodity-Programm "CrossDOS" finden Sie in Kapitel 7.

10.13.8 Programm "FKey" (Funktionstasten)

Mit Hilfe des Programms "FKey" können Sie Tasten bestimmte Funktionen zuordnen. Dadurch ersparen Sie sich die wiederholte Eingabe wiederkehrender Texte.

Wenn Sie das Piktogramm "FKey" doppelt anklicken, erscheint das in Abb. 10-7 dargestellte Fenster:

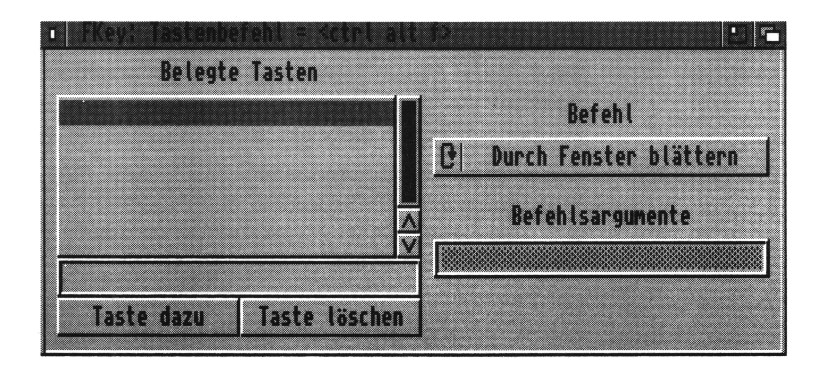


Abb. 10-7. Fenster "FKey" (Funktionstasten)

Über "FKey" können Sie Tastenfolgen angeben, die einem von acht Befehlen zugeordnet werden.

Im Auswahlfeld "Belegte Tasten" sind die zur Zeit definierten Tastenfolgen aufgelistet.

Mit Hilfe von "Taste dazu" und "Taste löschen" können Sie Tastenfolgen hinzufügen bzw. löschen.

Im Blättersymbol unter "Befehl" können Sie einen Befehl für die aktuelle Tastenfolge auswählen. Folgende Befehle stehen zur Verfügung:

Durch Fenster blättern	Holt das hinterste Fenster einer Anwendung in den Vordergrund des Workbench-Bildschirms und wählt es aus. Dies gilt nur für Fenster, die durch Programme (Tools) oder Projekte geöffnet werden, z. B. Clock (Uhr). Dieser Befehl hat keine Auswirkungen auf Disk- und Schubladenfenster.
Durch Schirme blättern	Holt den hintersten Bildschirm in den Vordergrund des Anzeigebereichs.
Fenster vergrößern	Vergrößert das aktuelle Fenster auf maximale Größe. Dabei werden die Bildschirmränder berücksichtigt.
Fenster verkleinern	Verkleinert das ausgewählte Fenster auf minimale Größe.
Fenstergröße umschalten	Dieser Befehl hat dieselbe Funktion wie die Auswahl des Zoom-Symbols. Der Befehl wird auch bei Fenstern ausgeführt, die nur über ein Zoom-Symbol und nicht über ein Größensymbol verfügen.
Text einfügen	Bei Eingabe dieser Tastenfolge wird die angegebene Zeichenkette eingefügt. Geben Sie den einzufügenden Text in das Feld "Befehlsargumente" ein.
Programm starten	Bei Eingabe der angegebenen Tastenfolge wird ein Progamm gestartet. Geben Sie den Programmnamen und die zugehörigen Argumente in das Feld "Befehlsargumente" ein.
ARexx-Skript starten	Bei Eingabe der angegebenen Tastenfolge wird ein ARexx-Skript gestartet. Geben Sie den Skript-Namen und die zugehörigen Argumente in das Feld "Befehlsargumente" ein. Wird der Skript-Name in Anführungszeichen gesetzt, wird das Skript in eine ARexx-Zeichenkettendatei umgewandelt.

In das Texteingabefeld "Befehlsargumente" können Sie Argumente für drei Befehle eingeben.

Soll z. B. die Tastenkombination Alt F1 zum Starten des Programms "DPaint" dienen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie "Taste dazu" aus.
2. Geben Sie Alt F1 in das Feld für die Tastenfolge ein (Alt und F1 müssen durch ein Leerzeichen getrennt sein).
3. Wählen Sie im Feld "Befehl" die Option "Programm starten" aus.
4. Geben Sie den Pfad für das Programm "DPaint" in das Texteingabefeld "Befehlsargumente" ein.

10.13.9 Programm "Mouse Blanker" (Mauszeiger ausblenden)

Mit dem Programm "Mouse Blanker" wird der Mauszeiger ausgeblendet, wenn Sie über die Tastatur Daten eingeben. Der Mauszeiger erscheint wieder, wenn Sie die Maus bewegen.

Sie rufen das Programm "Mouse Blanker" auf, wenn Sie das zugehörige Piktogramm doppelt anklicken. Sie verlassen das Programm, indem Sie das Piktogramm nochmals doppelt anklicken oder indem Sie das Fenster "Exchange" öffnen, aus dem Rollsymbol "Mouse Blanker" und dann "Entfernen" auswählen.



10.13.10 Programm "Exchange" (Austauschen)

Über das Programm "Exchange" werden die im Hintergrund laufenden Programme verwaltet, die in der Schublade "Commodities" enthalten sind. Der Tastenbefehl zum Aufrufen des Programms "Exchange" ist Ctrl-Alt-Help.



Abb. 10-8. Fenster "Exchange"

Im Fenster "Exchange" (siehe Abb. 10-8) sind alle Commodities-Programme aufgelistet, die zur Zeit laufen bzw. ausgeführt werden können. Wenn Sie ein Commodity-Programm auswählen, werden die zugehörigen Informationen angezeigt. Über das Programm "Exchange" können Sie Commodities-Programme aktivieren bzw. inaktivieren. Bei Auswahl von "Entfernen" wird das angegebene Programm beendet. Wählen Sie "Anzeige sichtbar" aus, um das Fenster des Commodity-Programms aufzurufen. Dieses Fenster können Sie in der üblichen Weise bearbeiten. Wählen Sie "Anzeige verborgen" aus, um das Fenster zu schließen, ohne das Commodity-Programm zu beenden.

Kapitel 11
Editor ED

ED ist ein Bildschirmeditor zur Bearbeitung von ASCII-Textdateien. Auf die einzelnen Funktionen kann über Menüs und Funktionstasten zugegriffen werden. Operationen können über die Maus oder die Tastatur aufgerufen werden. Die Menüs sind zwar fest programmiert, sie können aber auch den jeweiligen Anforderungen entsprechend individuell angepaßt werden.

Anmerkung Mit ED können keine Dateien mit Binärcode bearbeitet werden. Zur Edierung solcher Dateien verwenden Sie bitte EDIT oder MEmacs.

Die unterste Zeile des ED-Fensters ist die Statuszeile. Fehlermeldungen bleiben in der Statuszeile angezeigt, bis der nächste ED-Befehl eingegeben wird. In diese Zeile geben Sie auch die Befehle im erweiterten Modus ein.

11.1 Starten von ED

Starten Sie ED in einer Shell oder über den Workbench-Menüpunkt "Befehl ausführen" (siehe dazu Kapitel 3). Öffnen Sie ED, indem Sie hinter der Eingabeaufforderung ED und den Namen einer neuen oder bereits vorhandenen Datei eingeben:

```
1>ED Dateiname
```

Unter diesem Dateinamen werden die eingegebenen Daten später gespeichert. Wenn im aktuellen Verzeichnis keine Datei dieses Namens gefunden wird, wird ein leeres ED-Fenster geöffnet. Es erscheint die Meldung "Creating new file" (Neue Datei wird erstellt).

Der standardmäßige Textpufferspeicher von ED hat eine Größe von 40.000 Byte. Diese Puffergröße können Sie mit dem Argument SIZE ändern. Beispiel:

```
1> ED Dateiname SIZE 55000
```

Mit dieser Eingabe wird der Puffer auf 55.000 Byte vergrößert.

11.1.1 Datei S:Ed-startup

Wenn Sie ED starten, wird zuerst die Datei S:Ed-startup ausgeführt. Dies ist eine ED-Befehlsdatei, in der die Standardmenüs konfiguriert sind. Sie können diese Datei edieren, um die Menüs oder die vorprogrammierte Belegung der Funktionstasten individuell anzupassen. Wenn die Datei S:Ed-startup nicht gefunden wird, startet ED mit einem erweiterten Menüsatz. Sie erhalten also eine größere Auswahl an Optionen. Erfahrene Benutzer können die Standarddatei Ed-startup löschen oder umbenennen, um dann eine individuell angepaßte Datei mit Startoptionen zu erstellen. Befehlsdateien enthalten Befehle des "Erweiterten Modus", lediglich ohne die Escape-Zeichen.

11.2 Arbeiten mit ED

Es gibt zwei Arten von ED-Befehlen: direkte und erweiterte Befehle. ED startet im direkten Modus.

11.2.1 Direkte Befehle

Im direkten Modus führt ED Befehle sofort aus. Ein direkter Befehl wird durch Drücken einer einzelnen Taste, einer Tastenkombination (aus Ctrl und einer anderen Taste) oder über die Maus ausgelöst. Zu jedem direkten Befehl gibt es auch eine entsprechende erweiterte Version.

Direkte Befehle steuern folgende Funktionen:

- Cursorbewegung
- Blättern im Text
- Einfügen von Text
- Löschen von Text
- Wiederholen von Befehlen

11.2.1.1 Bewegen des Cursors im direkten Modus

Sie können den Cursor an jede beliebige Stelle im Text setzen, indem Sie den Mauszeiger an die gewünschte Stelle setzen und die Auswahltaste klicken. Über die Tastatur erfolgt die Cursorbewegung mit den Cursortasten, dem Tabulator und verschiedenen Ctrl-Tastenkombinationen.

Wenn Sie den Cursor um eine Position in eine der vier Richtungen bewegen wollen, drücken Sie die entsprechende Cursortaste. Befindet sich der Cursor am rechten Bildschirmrand, wird der Text nach links gerollt und zeigt den Rest der Zeile an. ED rollt den Text senkrecht um jeweils eine Zeile und waagerecht um jeweils 10 Zeichen. Der Cursor kann nicht über den linken Zeilenrand hinausbewegt werden. Wenn Sie versuchen, mit dem Cursor über die oberste oder unterste Zeile (Dateianfang bzw. Dateiende) der Datei hinauszugehen, zeigt ED die Meldung "Top of File" (Dateianfang) bzw. "Bottom of File" (Dateiende) an.

Weitere Tastenkombinationen, mit denen die Cursorposition gesteuert wird, sind:

Umschalttaste-Cursor nach oben	Dateianfang
Umschalttaste-Cursor nach unten	Dateiende
Umschalttaste-Cursor nach links	Linker Rand des ED-Fensters (unabhängig von der Randeinstellung)
Umschalttaste-Cursor nach rechts	Ende der aktuellen Zeile.
Ctrl-]	An den rechten Rand der aktuellen Zeile (wenn sich der Cursor bereits dort befindet, wird er an den linken Rand gestellt).

Ctrl-E	Anfang der ersten Zeile auf dem Bildschirm (wenn sich der Cursor bereits dort befindet, wird er an das Ende der letzten Zeile auf dem Bildschirm gestellt).
Ctrl-T	Anfang des nächsten Worts.
Ctrl-R	Leerzeichen nach dem vorhergehenden Wort.
Tab	Nächste Tabulatorposition (Vielfaches von 3).

Wenn die Datei größer ist als das ED-Fenster, können Sie durch die Datei blättern. Dies können Sie z. B., indem Sie den Cursor in die erste/letzte Zeile des ED-Fensters stellen und dann die entsprechende Cursortaste (nach oben/unten) drücken. Wenn Sie mehrere Zeilen weiterblättern wollen, verwenden Sie folgende Tastenkombinationen:

Ctrl-D	Blättert um 12 Zeilen nach unten.
Ctrl-U	Blättert um 12 Zeilen nach oben.

Durch diese Befehle wird die Position des Cursors im Fenster nicht verändert, d. h. nur der Text wird bewegt.

Wenn die Anzeige im ED-Fenster z. B. durch eine Meldung eines anderen Programms beeinträchtigt wird, drücken Sie Ctrl-V. Damit wird die Anzeige in den vorherigen Zustand zurückversetzt.

11.2.1.2 Einfügen von Text im direkten Modus

Im direkten Modus werden alle Tastatureingaben an der aktuellen Cursorposition eingefügt, der Cursor rückt dabei entsprechend nach rechts weiter. Zeichen rechts vom Cursor werden verschoben. Überschreitet die Zeilenlänge die Fensterbreite, wird der Fensterinhalt nach links gerollt, damit die Eingabedaten in den Anzeigebereich rücken. Wenn Sie den Cursor über das Zeilenende hinaus bewegen, fügt ED zwischen dem (bisherigen) Zeilenende und den an der neuen Cursorposition eingegebenen Zeichen entprechend viele Leerzeichen ein.

Eine Zeile kann höchstens 255 Zeichen lang sein. Wenn Sie versuchen, mehr Zeichen einzugeben, erscheint die Meldung "Line Too Long" (Zeile zu lang).

Wenn Sie die aktuelle Zeile an der Cursorposition trennen wollen, drücken Sie die Eingabetaste. Text links vom Cursor verbleibt in

der ursprünglichen Zeile. Alles was unterhalb der zu trennenden Zeile und rechts vom Cursor steht, rückt um eine Zeile nach unten. Wenn der Cursor am Zeilenende steht und Sie die Eingabetaste drücken, erscheint eine neue, leere Leerzeile.

11.2.1.3 Löschen von Text im direkten Modus

ED besitzt keinen Modus zum Überschreiben von Zeichen. Wenn Sie ein Wort oder eine Zeile ersetzen wollen, müssen Sie den betreffenden Text löschen und dann den neuen einfügen. Dazu stehen Ihnen verschiedene Tasten und Tastenkombinationen zur Verfügung:

Rücktaste	Löscht das Zeichen links vom Cursor.
Del	Löscht das Zeichen, auf dem der Cursor steht.
Ctrl-O	Befindet sich der Cursor auf einem Leerzeichen, werden alle weiteren Leerzeichen bis zum nächsten Textzeichen gelöscht. Befindet sich der Cursor auf einem Textzeichen, werden alle nachfolgenden Zeichen bis zum nächsten Leerzeichen gelöscht, also ein Wort.
Ctrl-Y	Löscht alle Zeichen von der Cursorposition bis zum Zeilenende.
Ctrl-B	Löscht die gesamte Zeile.

Wenn Sie Text löschen, verschieben sich alle folgende Zeichen in der Zeile nach links, und Text, der über den rechten Bildschirmrand hinausging, wird sichtbar.

11.2.1.4 Vertauschen von Groß- und Kleinschreibung im direkten Modus

Sie können Groß- und Kleinschreibung vertauschen, indem Sie den Cursor an die gewünschte Stelle setzen und Ctrl-F drücken. Ein Kleinbuchstabe wird zum Großbuchstaben und umgekehrt. Ctrl-F wirkt sich nur auf alphabetische Zeichen aus, nicht auf Umlaute und ß.

Wenn Sie Ctrl-F gedrückt haben, geht der Cursor um eine Stelle nach rechts. Sie können den Befehl so oft wiederholen, bis alle Buchstaben in der Zeile geändert sind.

11.2.2 Erweiterte Befehle

Im erweiterten Modus werden Befehle in der Befehls- oder Statuszeile am unteren Rand des Fensters angezeigt. ED führt diese Befehle nicht sofort aus, sondern erst, wenn Sie Esc oder die Eingabetaste drücken. Wenn Sie erweiterte Befehle mit Esc starten, bleibt ED im erweiterten Modus. Starten Sie sie dagegen mit der Eingabetaste, kehrt ED in den direkten Modus zurück.

Drücken Sie die Taste Esc, um in den erweiterten Modus zu wechseln. Als Eingabeaufforderung erscheint ein Sternchen in der Statuszeile. Erweiterte Befehle bestehen aus einem oder zwei Zeichen. Sie können auch mehrere erweiterte Befehle in die Befehlszeile eingeben, indem Sie sie jeweils durch ein Semikolon voneinander trennen. Befehle können auch in Gruppen zusammengefaßt werden, damit ED diese Gruppen automatisch wiederholen kann. Eingabefehler können Sie mit der Rücktaste korrigieren.

Sie können Befehle auch über die programmierbaren Menüs oder über Funktionstasten aufrufen. Dazu können Sie die Menüs und die Belegung der Funktionstasten neu konfigurieren, indem Sie dem Menüpunkt bzw. der Funktionstaste den gewünschten Befehl zuordnen.

In manchen Fällen erfordert ein Befehl Argumente, z. B. eine Zahl oder eine Zeichenfolge. Ein Zeichenfolgenargument für einen ED-Befehl muß immer in ein Paar identischer "Trennzeichen" eingeschlossen werden. In eindeutigen Situationen kann das hintere auch weggelassen werden. Verwendbare Trennzeichen sind u. a.: ", /, \, !, :, +, % und weitere Sonderzeichen. Sie müssen nur aufpassen, daß das verwendete Trennzeichen nicht in der Zeichenfolge selbst vorkommt. Nicht erlaubt sind Buchstaben, Ziffern, Leerzeichen, Semikolons, Fragezeichen und Klammern. Sie können ED auch auffordern, ein Dateiauswahlfenster zu verwenden, über das Sie den Inhalt der Laufwerke und Verzeichnisse in Ihrem System aufrufen können.

Zum Aufrufen eines Dateiauswahlfensters nach einem Befehl zum Laden oder Speichern stellen Sie ein Fragezeichen (?) vor das betreffende Zeichenfolgenargument. Achten Sie darauf, daß vor dem Fragezeichen und der Zeichenfolge jeweils ein Leerzeichen stehen muß. Wenn auf einen Befehl eine Zeichenfolge folgt, behandelt ED die Zeichenfolge in der Regel als den Namen der zu ladenden bzw. zu sichernden Datei und versucht, die Operation sofort auszuführen. Mit dem Fragezeichen geben Sie an, daß Sie die Datei über ein Dateiauswahlfenster angeben wollen. Sie müssen zwar dennoch eine Zeichenfolge nach dem Fragezeichen eingeben, jedoch ist diese Zeichenfolge der Text, der in der Titelleiste des Dateiauswahlfensters steht. Beispiel: sa ?-Text-.

Erweiterte Befehle sind für folgende Funktionen zuständig:

- Programmsteuerung
- Cursorbewegung
- Textbearbeitung
- Blockbefehle
- Suchen und Ersetzen von Text

11.2.2.1 Programmsteuerung im erweiterten Modus

In diesem Abschnitt werden die Programmsteuerbefehle erläutert:

Neues Projekt (NW = New Window)	Esc,N,W	Eine neue Datei wird erstellt und ggf. eine unter diesem Namen bereits bestehende ersetzt. Die Meldung "Edits will be lost -- type Y to confirm" (Änderungen gehen verloren - mit Y bestätigen) wird angezeigt. Wenn Sie die vorhandene Datei nicht überschreiben (und damit verlieren) wollen, drücken Sie eine beliebige Taste (außer Y), um den Befehl abzubrechen.

Datei öffnen (OP = OPen)	Esc,O,P	Öffnet eine Datei. Geben Sie den Dateinamen (Pfadnamen) als Zeichenfolge ein. Wenn zur Eingabe des Dateinamens ein Dateiauswahlfenster angezeigt werden soll, geben Sie nach dem Befehl ein Fragezeichen und eine Zeichenkette mit Trennzeichen ein. Die Nachricht "Edits will be lost -- type Y to confirm:" (Änderungen gehen verloren - mit Y bestätigen) erinnert daran, daß Sie im Begriff sind, die aktuelle Datei im ED-Speicher zu ersetzen.
Datei ausführen (RF = Run File)	Esc,R,F	Lädt eine Befehlsdatei mit Befehlen des erweiterten Modus und startet ihre Ausführung (s. a. oben zu S:Ed-startup).
Rückgängig machen (U = Undo)	Esc,U	Änderungen in der aktuellen Zeile werden rückgängig gemacht. Es ist jedoch nicht möglich, das Löschen einer ganzen Zeile rückgängig zu machen. Sobald der Cursor die aktuelle Zeile verläßt, ist mit dem Befehl Esc,U die Änderung nicht mehr rückgängig zu machen.
Anzeigen (SH = SHow)	Esc,S,H	Zeigt den aktuellen Status des Editors an. Im Fenster erscheinen Informationen wie z. B. die Tabulatorabstände, Randeinstellungen, Blockmarkierungen und der Name der in Bearbeitung befindlichen Datei.
Tabulator setzen (ST = Set Tab)	Esc,S,T	Setzt den Tabulatorabstand. Zum Ändern des aktuellen Werts geben Sie den Befehl Esc,S,T gefolgt von einer Zahl ein.
Linken Rand setzen (SL = Set Left)	Esc,S,L	Setzt den linken Rand. Dazu geben Sie den Befehl Esc,S,L gefolgt von einer Zahl für die Spalte ein, in der Sie den linken Rand wünschen. Der linke Rand sollte nicht rechts vom rechten Rand des Bildschirms liegen.
Rechten Rand setzen (SR = Set Right)	Esc,S,R	Setzt den rechten Rand. Dazu geben Sie den Befehl Esc,S,R gefolgt von einer Zahl für die Spalte ein, in der Sie den rechten Rand wünschen.

Ränder erweitern (EX = EXtend)	Esc,E,X	Erweitert die Ränder der aktuellen Zeile. Nach Eingabe dieses Befehls wird der rechte Rand der aktuellen Zeile ignoriert.
Meldung in der Statuszeile	Esc,S,M	Die mitgegebene Zeichenfolge wird in der Statuszeile ausgegeben.
Speichern (SA = SAve)	Esc,S,A	Speichert den Text. Wenn Sie keinen Dateinamen angeben, erfolgt die Speicherung unter dem Namen der aktuellen Datei. Über ein Dateiauswahlfenster oder durch die direkte Eingabe des Namens können Sie den Text auch unter einem anderen Namen speichern. Zur direkten Speicherung in einer Datei geben Sie den Dateinamen in die Befehlszeile ein. Esc,S,A gefolgt von Q entspricht dem Befehl Esc,X.
Verlassen (X = eXit)	Esc,X	Verläßt den Editor ED und speichert die aktuelle Datei unter dem angegebenen Namen. ED schreibt den im Speicher geladenen Text in die Datei, die beim Öffnen von ED angegeben wurde, und beendet anschließend die Editorsitzung.
Verlassen mit Rückfrage (XQ = eXit with Query)	Esc,X,Q	Verläßt ED, wenn keine Änderungen an der Datei vorgenommen wurden. Wenn die Datei seit dem letzten Speichern verändert wurde, werden Sie gefragt, ob Sie den Editor tatsächlich verlassen wollen, ohne die Datei zu speichern. XQ entspricht dem Klicken mit der Maus auf das Schließsymbol des ED-Fensters.
Beenden (Q = Quit)	Esc,Q	Verläßt ED, ohne Änderungen zu speichern. Wenn Sie Änderungen vorgenommen haben, werden Sie gefragt, ob Sie ED trotzdem beenden wollen. Wenn Sie dies mit Y bestätigen, verlassen Sie ED sofort, und die Änderungen gehen verloren.

11.2.2.2 Cursorsteuerung im erweiterten Modus

Die Befehle in diesem und im folgenden Abschnitt sind vor allem für die Verwendung in Befehlsdateien geeignet. Mit den folgenden Befehlen kann der Cursor auf dem Bildschirm positioniert werden:

Esc,T	Dateianfang. Die erste Zeile der Datei wird zur ersten Zeile auf dem Bildschirm (Top).
Esc,B	Dateiende. Die letzte Zeile der Datei wird zur letzten Zeile auf dem Bildschirm (Bottom).
Esc,E,P	Seitenende (End of page)
Esc,P,D	Nächste Seite (Page down)
Esc,P,U	Vorherige Seite (Page up)
Esc,N	Anfang der nächsten Zeile (Next)
Esc,P	Anfang der vorherigen Zeile (Previous)
Esc,C,L	Eine Position nach links (Cursor left)
Esc,C,R	Eine Position nach rechts (Cursor right)
Esc,C,E	Zeilenende (Current End)
Esc,C,S	Zeilenanfang (Current Start)
Esc,T,B	Nächster Tabulator (TaB)
Esc,W,N	Anfang des nächsten Worts (Word Next)
Esc,W,P	Leerzeichen nach dem vorherigen Wort (Word Previous)
Esc,M<n>	Cursor in Zeile Nummer <n> stellen (Move).

11.2.2.3 Textbearbeitung im erweiterten Modus

Mit den in diesem Abschnitt beschriebenen Befehlen können Sie Text im Fenster edieren:

Einfügen vor (I = Insert)	Esc,I	Fügt die angegebene Zeichenfolge als eigene Zeile in die Zeile vor dem Cursor ein. Geben Sie den Text für eine neue Zeile nach dem Befehl I ein, damit der Text vor der aktuellen Zeile eingefügt wird.
Einfügen nach (A = After)	Esc,A	Fügt die angegebene Zeichenfolge als eigene Zeile in der Zeile nach dem Cursor ein. Der einzige Unterschied zum Befehl I liegt hier darin, daß die Zeichenfolge in eine neue Zeile unterhalb der aktuellen Cursorposition eingefügt wird.

Weitere Befehle:

Esc,S	Trennt die aktuelle Zeile an der Cursorposition (Split).
Esc,J	Fügt die nächste Zeile ans Ende der aktuellen Zeile an (Join).
Esc,D	Löscht die aktuelle Zeile (Delete).
Esc,D,C	Löscht das Zeichen an der Cursorposition (Delete Current).
Esc,D,L	Löscht das Zeichen links vom Cursor (Delete Left).
Esc,D,W	Löscht bis zum Ende des aktuellen Worts (Delete Word).
Esc,E,L	Löscht bis zum Ende der aktuellen Zeile (End Line).
Esc,F,C	Vertauscht Groß- und Kleinschreibung des aktuellen Zeichens.

11.2.2.4 Blockbefehle im erweiterten Modus

Die folgenden Befehle dienen zum Verschieben, Einfügen und Löschen von Text:

Blockanfang Blockende (BS = Block Start) (BE = Block End)	Esc,B,S Esc,B,E	Kennzeichnet Anfang und Ende eines Textblocks. Zum Markieren eines Textblocks, den Sie verschieben, einfügen oder löschen wollen, stellen Sie den Cursor in die erste Zeile, die zum Block gehören soll, und geben Sie den Befehl BS ein. Danach gehen Sie mit dem Cursor in die letzte Zeile des gewünschten Blocks und geben den BE-Befehl ein. Ein Block kann nicht in der Mitte einer Zeile begonnen oder beendet werden.
Block einfügen (IB = Insert Block)	Esc,I,B	Eine Kopie des markierten Blocks wird unter der aktuellen Zeile eingefügt. Der Block bleibt so lange definiert, bis der Text verändert wird. Sie können Esc,I,B im ganzen Dokument verwenden, um Kopien des Blocks einzufügen.
Block löschen (DB = Delete Block)	Esc,D,B	Löscht einen Block.
Block anzeigen (SB = Show Block)	Esc,S,B	Baut die Bildschirmanzeige neu auf, so daß die erste Zeile des Blocks in der ersten Zeile des Bildschirms steht.
Block schreiben (WB = Write Block)	Esc,W,B	Schreibt den Block in die angegebene Datei. Falls unter dem angegebenen Namen bereits eine Datei existiert, wird sie überschrieben.

Datei einfügen (IF = Insert File)	Esc,I,F	Fügt eine Datei in die aktuelle Datei ein. ED liest die angegebene Datei in den Speicher und fügt sie unmittelbar nach der aktuellen Zeile in die aktuelle Datei ein.

11.2.2.5 Suchen und Ersetzen im erweiterten Modus

ED ermöglicht auch das Durchsuchen einer Datei nach bestimmten Textzeichenfolgen sowie das Ersetzen eines Textmusters durch ein anderes.

Suchen (F = Find)	Esc,F	Das nächste Vorkommen der angegebenen Zeichenfolge wird gesucht. Die Suche beginnt beim ersten Zeichen hinter der aktuellen Cursorposition und geht bis zum Dateiende. Wenn die Zeichenfolge gefunden wird, springt der Cursor an den Anfang dieser Zeichenfolge. Bei der Suche wird zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden, es sei denn, Sie geben zusätzlich den Befehl UC an.
Rückwärts suchen (BF = Back Find)	Esc,B,F	Das bis dahin letzte Vorkommen der angegebenen Zeichenfolge wird gesucht. Die Suche beginnt beim ersten Zeichen vor der aktuellen Cursorposition und geht rückwärts bis zum Dateianfang.

Ersetzen (E = Exchange)	Esc,E	Ersetzt eine Zeichenfolge durch eine andere. Es sind zwei Zeichenfolgen einzugeben, getrennt durch Trennzeichen. Wenn Sie z. B. das Wort "das" durch "daß" ersetzen wollen, geben Sie folgendes ein: "das"daß". Sie können auch leere Zeichenfolgen angeben, indem Sie zwei Trennzeichen unmittelbar nacheinander eingeben. Ist die erste Zeichenfolge des Ersetzungsbefehls leer, fügt ED die zweite Zeichenfolge an der aktuellen Cursorposition ein. Ist die zweite Zeichenfolge leer, sucht ED nach dem nächsten Vorkommen der ersten Zeichenfolge und löscht sie, wenn sie gefunden wird. Bitte beachten Sie, daß die Randeinstellungen beim Ersetzen von Zeichenfolgen nicht berücksichtigt werden.
Ersetzen mit Rückfrage (EQ = Exchange Query)	Esc,E,Q	Sucht den zu ersetzenden Text und fragt vor dem Ersetzen mit der Meldung "Exchange?" eine Bestäti-gung (Y) des Benutzers an.
Groß- /Kleinschreibung (UC = Upper/ Lower Change)	Esc,U,C	Mit Esc,U,C wird bei allen nachfolgenden Suchbefehlen nicht zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden (d. h. wenn Sie "das" suchen, wird auch "Das" oder "DAS" gefunden). Esc,L,C bewirkt, daß beim Suchvorgang zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden wird.

11.2.3 Befehlswiederholung im erweiterten Modus

Mit der Tastenkombination Ctrl-G kann eine Befehlszeile wiederholt werden. Auf diese Weise ist es möglich, mehrere komplexe Sätze von Edierbefehlen einzurichten und mehrmals auszuführen, ohne sie jedesmal wieder neu eingeben zu müssen.

Sie können auch festlegen, wie oft Sie einen Befehl wiederholen wollen. Dazu geben Sie vor dem Befehl einfach eine Zahl ein. Beispiel:

```
4 E/umbenennen/kopieren
```

Damit werden die nächsten vier Vorkommen der Zeichenfolge "umbenennen" durch "kopieren" ersetzt.

Mit dem erweiterten Befehl RP (Repeat - Wiederholen können Sie einen Befehl so oft wiederholen, bis ED einen Fehler meldet, z. B. wenn das Dateiende erreicht ist. Beispiel:

```
T;RP E/umbennenen/kopieren/
```

Dieser Befehl stellt zunächst den Cursor an den Dateianfang und ersetzt dann alle Vorkommen der Zeichenfolge "umbenennen" durch "kopieren". Da die Befehlssequenz mit dem Sprung an den Dateianfang (T - Top of File) beginnt, werden alle Vorkommen von "umbenennen" bei dem Ersetzungsvorgang berücksichtigt. Andernfalls (ohne den Befehl T) würden nur die Vorkommen von "umbenennen" ab der aktuellen Cursorposition geändert.

Zur wiederholten Ausführung von Befehlsgruppen können Sie die Befehle mit Klammern zusammenfassen. Es ist auch möglich, mehrere Befehlsgruppen zu verschachteln. Beispiel:

```
RP (F/Workbench/;3A//)
```

Mit diesem Befehl werden hinter jeder Zeile, die die Zeichenfolge "Workbench" enthält, drei Leerzeilen (mit der leeren Zeichenfolge //) eingefügt.

Wenn Sie eine Folge erweiterter Befehle unterbrechen wollen, drücken Sie während der Befehlsausführung eine beliebige Taste. Wenn es zu einem Fehler kommt, verläßt ED die Befehlsfolge.

Anhang A
Fehlerbehandlung

Treten bei der Verwendung der Systemsoftware Fehler auf, führen Sie zu deren Behebung die in der folgenden Liste beschriebenen Arbeitsschritte aus:

Symptom	Ursache	Behebung
Der Bildschirm flimmert oder befindet sich an der falschen Position.	Der falsche Bildschirmmodus ist ausgewählt.	Öffnen Sie in der Schublade "Prefs" (Voreinstel-ler) den Bildschirm-modus-Voreinsteller (ScreenMode) und wäh-len Sie den richtigen Bildschirmmodus aus. Sind die Bildschirmdaten vollkommen unleserlich, müssen Sie ggf. den Computer von einer anderen Workbench-Diskette aus starten.

Symptom	Ursache	Behebung
In einem Dialogfenster werden Sie aufgefordert, einen bestimmten Datenträger einzulegen.	Das System kann die gesuchte Disk bzw. Partition oder das zugewiesene Verzeichnis nicht finden. Die Proramm-Disk wurde entnommen oder umbenannt, oder es ist kein ASSIGN erfolgt.	Überprüfen Sie den Datenträgernamen im Dialogfenster. Handelt es sich um den Namen einer Diskette, die Sie inzwischen aus dem Laufwerk genommen haben, legen Sie die erforderliche Diskette ein. Ist der in das Dialogfenster oder in Verbindung mit einem Befehl eingegebene Datenträgername falsch, wählen Sie "Abbrechen" (Cancel) aus. Geben Sie anschließend den richtigen Namen ein. Wird die Meldung beim Starten angezeigt, müssen Sie ggf. in der Benutzerstartdatei (User-startup) eine Anweisung ASSIGN hinzufügen.
In einem Dialogfenster werden Sie darauf hingewiesen, daß nicht genügend Speicherkapazität zur Verfügung steht.	Der Computer führt bereits so viele Programme aus, daß kein RAM zum Starten eines weiteren Programms zur Verfügung steht.	Schließen Sie nicht erforderliche Fenster und verlassen Sie nicht benötigte Programme.

Symptom	Ursache	Behebung
Sie können den Mauszeiger nicht verschieben, und die Eingaben über die Tastatur sind ergebnislos.	Ein Programm hat zum Systemabsturz geführt.	Starten Sie den Amiga neu.
	Systeme mit Schlüsselschalter sind ggf. abgeschlossen.	Schließen Sie das System mit dem Schlüsselschalter auf.
Der Bildschirm wird ausgeblendet, und in einem roten Feld erscheint eine Fehlermeldung, z. B. "Not Enough Memory" (Speichermangel).	Ein Programm hat eine unzulässige Aktion ausgeführt, die zu einem Systemabsturz geführt hat.	Drücken Sie die linke Maustaste. Daraufhin wird der Computer neu gestartet.
Ein bernsteinfarbenes Feld mit der Warnung "Recoverable Alert" (Fehlerwarnung, die nicht zum Systemabsturz führt) wird angezeigt.	Ein Programm hat eine unzulässige Aktion ausgeführt, die zu einem vom Computer behebbaren Fehler geführt hat.	Drücken Sie die linke Maustaste.

Anhang B

Bildschirmmodi

Die folgenden Tabellen zeigen die auf dem Amiga verfügbaren Bildschirmmodi. Sie sind entsprechend dem Chip-Satz des Amiga in Gruppen unterteilt, wobei jeweils die unter dem Original-Chip-Satz verfügbaren Modi zuerst, danach die Modi, für die der Erweiterte Chip-Satz (ECS, Enhanced Chip Set) benötigt wird, und schließlich die, für die der Chip-Satz AA erforderlich ist, genannt sind.

Wenn Sie feststellen wollen, ob ein bestimmter Modus verwendet werden kann oder nicht, vergleichen Sie die Werte für horizontale und vertikale Ablenkfrequenz im Fenster "Moduseigenschaften" mit den Angaben in der Dokumentation zu Ihrem Monitor. Liegen die Frequenzen des Bildschirmmodus außerhalb des für den Monitor zulässigen Bereichs, kann dieser Modus nicht verwendet werden.

Innerhalb der nach Chip-Sätzen sortierten Gruppen werden die Modi in Form der Monitor-Dateinamen angegeben, wie sie in der Schublade Devs/Monitors (Geräte/Monitore) stehen müssen, damit die dazugehörigen Modi im ScreenMode-Editor verfügbar sind. Für die Verwendung jedes der aufgelisteten Bildschirmmodi müssen Sie über den vollständigen Chip-Satz verfügen, der für den jeweiligen Bildschirmmodus benötigt wird, und das entsprechende Piktogramm für den Monitortreiber muß in der Schublade "Devs/Monitors" (Geräte/Monitore) vorhanden sein.

Die Bildschirmauflösung wird in Bildpunkten (Pixel) angegeben, und zwar im Format horizontal x vertikal. Die Angabe 640 x 400 bezeichnet also einen Bildschirm mit 640 Bildpunkten Breite und 400 Bildpunkten Höhe ("Laced" bedeutet "mit Zeilensprung"). In der Spalte "Farbpalette" steht zuerst die Höchstanzahl anzeigbarer Farben, dann ein Schrägstrich und danach die Größe der Farbpalette für diesen Modus. Die Angabe 16/4096 bedeutet also, daß höchstens 16 Farben aus einer Gesamtpalette von 4096 Farben angezeigt werden können.

B.1 Monitore für Amigas mit Original-Chip-Satz

Anmerkung Alle in diesem Anhang aufgeführten Monitore können mit dem Chip-Satz AA verwendet werden. Auf allen Amigas mit dem Chip-Satz AA ist die Farbpalette maximal 256 / 16 Millionen (außer für A2024-Monitore) bzw. in den HAM-Modi beliebig viele Farben aus der Gesamtpalette von 16 Millionen.

NTSC-Monitor

Bildschirmmodus	Bildschirmauflösung	Farbpalette
HiRes	640 x 200	16 / 4096
HiRes Laced	640 x 400	16 / 4096

PAL-Monitor

Bildschirmmodus	Bildschirmauflösung	Farbpalette
HiRes	640 x 256	16 / 4096
HiRes Laced	640 x 512	16 / 4096

NTSC-Monitor

Bildschirmmodus	Bildschirmauflösung	Farbpalette
LowRes	320 x 200	32 / 4096
LowRes Laced	320 x 400	32 / 4096
HAM	320 x 200	4096 / 4096
HAM Laced	320 x 400	4096 / 4096
Extra Halfbrite	320 x 200	64 / 4096
Extra Halfbrite Laced	320 x 400	64 / 4096

PAL-Monitor

Bildschirmmodus	Bildschirmauflösung	Farbpalette
LowRes	320 x 256	32 / 4096
LowRes Laced	320 x 512	32 / 4096
HAM	320 x 256	4096 / 4096
HAM Laced	320 x 512	4096 / 4096
Extra Halfbrite	320 x 256	64 / 4096
Extra Halfbrite Laced	320 x 512	64 / 4096

B.2 Monitore für Amigas mit Erweitertem Chip-Satz

Anmerkung: Alle in diesem Anhang aufgeführten Monitore können mit dem Chip-Satz AA verwendet werden. Auf allen Amigas mit dem Chip-Satz AA ist die Farbpalette maximal 256 / 16 Millionen (außer für A2024-Monitore).

Die folgenden zusätzlichen Bildschirmmodi stehen Ihnen für den Workbench-Bildschirm zur Verfügung, wenn Sie an einem ECS-Amiga-Modell arbeiten (ECS - Erweiterter Chip-Satz):

NTSC-Monitor

Bildschirmmodus	Bildschirmauflösung	Farbpalette
Super-HiRes	1280 x 200	4 / 64
Super-HiRes Laced	1280 x 400	4 / 64

PAL-Monitor

Bildschirmmodus	Bildschirmauflösung	Farbpalette
Super-HiRes	1280 x 256	4 / 64
Super-HiRes Laced	1280 x 512	4 / 64

Multiscan-Monitor

Bildschirmmodus	Bildschirmauflösung	Farbpalette
Productivity	640 x 480	4 / 64
Productivity Laced	640 x 960	4 / 64

A2024-Monitor

Bildschirmmodus	Bildschirmauflösung	Farbpalette
10Hz	1024 x 1008	4 / 4
15Hz	1024 x 1008	4 / 4

(Bei NTSC-Amigas haben die Modi für A2024-Monitore eine vertikale Auflösung von 800.)

Euro36-Monitor

Bildschirmmodus	Bildschirmauflösung	Farbpalette
LowRes	320 x 200	32 / 4096
LowRes Laced	320 x 400	32 / 4096
HiRes	640 x 200	16 / 4096
HiRes Laced	640 x 400	16 / 4096
Super-HiRes	1280 x 200	4 / 64
Super-HiRes Laced	1280 x 400	4 / 64

Euro72-Monitor

Bildschirmmodus	Bildschirmauflösung	Farbpalette
Productivity	640 x 400	4 / 64
Productivity Laced	640 x 800	4 / 64

Super72-Monitor

Bildschirmmodus	Bildschirmauflösung	Farbpalette
HiRes	400 x 300	16 / 4096
HiRes Laced	400 x 600	16 / 4096
Super-HiRes	800 x 300	4 / 64
Super-HiRes Laced	800 x 600	4 / 64

Hinweise

Wenn Sie ein Amiga-Modell mit einer Display-Enhancer-Karte besitzen, inaktivieren Sie den Display- Enhancer in den Modi Super-HiRes, Euro36, Euro72 und Super72, da es sonst zu Verzerrungen in der Anzeige kommen kann. A2024-Modi erfordern eine A2024-Monochrommonitor. Wenn Sie keinen solchen Monitor haben, versuchen Sie nicht, mit dem A2024-Modus zu arbeiten.

B.3 Monitore für Amigas mit dem Chip-Satz AA

Anmerkung

Alle in diesem Anhang aufgeführten Monitore können mit dem Chip-Satz AA verwendet werden. Auf allen Amigas mit dem Chip-Satz AA ist die Farbpalette maximal 256 / 16 Millionen (außer für A2024-Monitore).

Die folgenden Bildschirmmodi stehen Ihnen für den Workbench-Bildschirm nur zur Verfügung, wenn Sie an einem Amiga-Modell mit Chip-Satz AA arbeiten:

DBLNTSC-Monitor

Bildschirmmmodus	Bildschirmauflösung	Farbpalette
HiRes	640 x 200	256 / 16 Millionen
HiRes Laced	640 x 800	256 / 16 Millionen
HiRes Laced No Flicker	640 x 400	256 / 16 Millionen
LowRes	320 x 200	256 / 16 Millionen
LowRes Laced	320 x 800	256 / 16 Millionen
LowRes No Flicker	320 x 400	256 / 16 Millionen

DBLPAL-Monitor

Bildschirmmodus	Bildschirmauflösung	Farbpalette
HiRes	640 x 256	256 / 16 Millionen
HiRes Laced	640 x 1024	256 / 16 Millionen
HiRes No Flicker	640 x 512	256 / 16 Millionen
LowRes	320 x 256	256 / 16 Millionen
LowRes Laced	320 x 1024	256 / 16 Millionen
LowRes No Flicker	320 x 512	256 / 16 Millionen

Anhang C

Spezifische Startoptionen

In diesem Anhang werden folgende spezifische Startoptionen des Amiga Early Startup Control Systems (Steuersystem für Amiga-Start) beschrieben:

- Inaktivieren von Geräten, um für besonders speicherhungrige Spiele Speicher zur Verfügung zu stellen
- Auswählen von Anzeigefunktionen für zu startende Spiele
- Diagnose von Fehlern von Erweiterungskarten

Aus dem in Abb. C-1 dargestellten Bildschirm "Amiga Early Startup Control" können Sie "Boot Options" (Startoptionen), "Display Options" (Anzeigeoptionen) und "Expansion Board Diagnostic" (Überprüfung der Erweiterungskarten) auswählen. Sie rufen diesen Bildschirm auf, indem Sie den Amiga einschalten bzw. neustarten und gleichzeitig beide Maustasten gedrückt halten. Sie können zwischen den Bildschirmmodi NTSC und PAL durch Drücken einer beliebigen Taste auf der Tastatur (außer der Umschalttaste, Alt und Ctrl) und der Cursortasten hin- und herschalten.

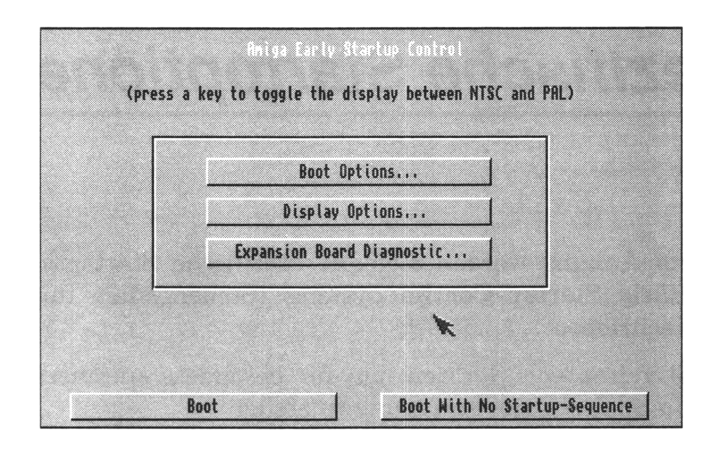


Abb. C-1. Bildschirm "Amiga Early Startup Control"

Sie verlassen diesen Bildschirm, indem Sie für einen normalen Neustart das Feld "Boot" (Starten) auswählen oder das Feld "Boot With No Startup-Sequence" (Starten ohne Startsequenz), um nach dem Neustart direkt in ein AmigaDOS-Shell-Fenster zu gelangen.

C.1 Inaktivieren von Geräten

Die Systemsoftware belegt zusätzlichen Speicher zur Unterstützung aller Festplattenpartitionen und Diskettenlaufwerke. Dieser zusätzliche Speicher für vorhandene Festplatten oder externe Festplattenlaufwerke kann dazu führen, daß einige Spiele, die auf reinen Diskettenbetrieb ausgelegt sind, auf solchen Systemen nicht korrekt laufen.

Durch die Auswahl von "Boot Options" im Bildschirm "Amiga Early Startup Control" wird der in Abb. C-2 dargestellte Bildschirm "Boot Options" angezeigt. Dort können Sie einzelne Festplattenpartitionen und externe Diskettenlaufwerke inaktivieren, damit genügend RAM zur ordnungsgemäßen Ausführung der Programme zur Verfügung steht.

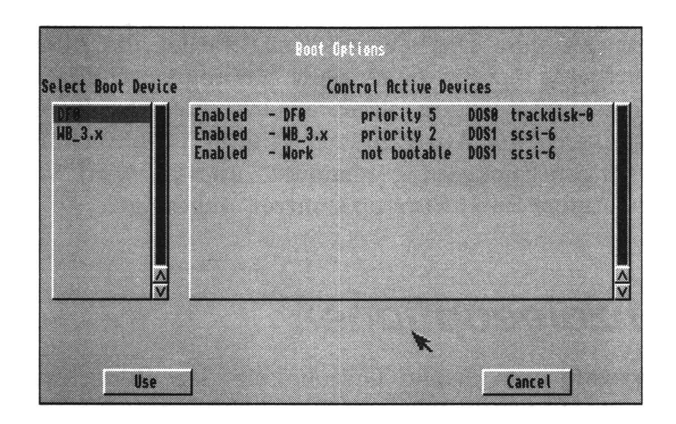


Abb. C-2. Bildschirm "Boot Options"

Daraufhin wird in der Spalte "Select Boot Device" (Startgerät auswählen) eine Liste der noch verfügbaren startfähigen Festplattenpartitionen und Diskettenlaufwerke angezeigt. Die Geräte sind in der Reihenfolge aufgeführt (absteigende Priorität), in der das System beim Starten auf sie zugreift. Sie können für ein beliebiges Gerät die Startfähigkeit außer Kraft setzen.

In der Spalte "Control Active Devices" (Aktive Geräte steuern) wird der Status der Geräte angezeigt. Sie können zwischen "Enabled" und "Disabled" hin- und herschalten, indem Sie die Statuszeile anklicken. Wenn Sie Geräte auf der Festplatte inaktivieren, um zusätzlichen Speicherplatz für Spiele zur Verfügung zu stellen, muß mindestens ein Diskettenlaufwerk aktiviert sein, von dem aus gestartet werden kann.

Anmerkung — Wenn Ihr System über mehrere Diskettenlaufwerke verfügt und das Spiel die Verwendung zusätzlicher Diskettenlaufwerke ermöglicht, sollten Sie diese Laufwerke (DF1:, DF2: und DF3:) in der Spalte "Control Active Devices" auf dem Bildschirm "Boot Options" nicht inaktivieren.

Bei der Auswahl von "Use" (Verwenden) werden die Einstellungen für das Startgerät nur für die aktuelle Sitzung verwendet. Wird der Amiga neugestartet, dann wird wieder die alte Konfiguration verwendet. Durch die Auswahl von "Cancel" (Abbrechen) werden alle Änderungen rückgängig gemacht, und es wird wieder der Bildschirm "Amiga Early Startup Control" angezeigt.

C.2 Anzeigeoptionen

Bei der Auswahl von "Display Options" aus dem Bildschirm "Amiga Early Startup Control" wird der in Abbildung C-3 dargestellte Bildschirm "Display Options" angezeigt. Über diesen Bildschirm können Sie den für das System verwendeten Bildschirmtyp und den Chip-Satz auswählen.

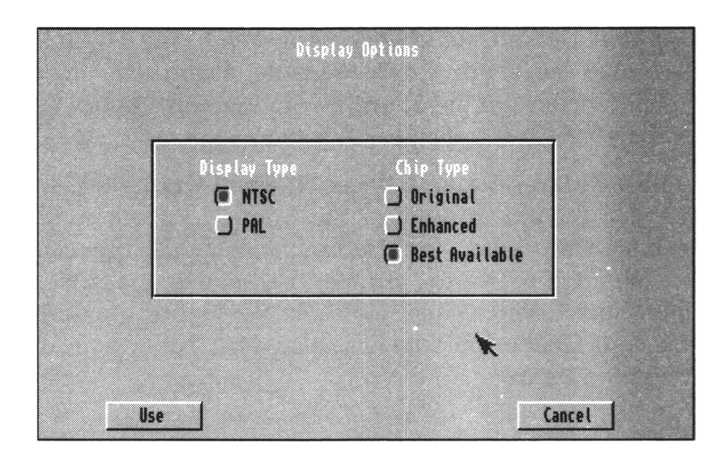


Abb. C-3. Bildschirm "Display Options"

Bei Systemen mit Chip-Satz AA wählen Sie "Best Available" (Bester Verfügbarer). Dadurch wird Chip-Satz AA verwendet. Ist für ein Spiel oder eine Anwendung der Original-Chip-Satz oder der Erweiterte Chip-Satz (ECS) erforderlich, muß einer dieser beiden zur Emulation durch das System ausgewählt werden. Bei Systemen mit ECS-Chip-Satz wird bei entsprechender Auswahl der Original-Chip-Satz emuliert. Diese Option ist bei Systemen, die nur den Original-Chip-Satz haben, nicht verfügbar.

C.3 Überprüfung von Erweiterungskarten

Durch die Auswahl von "Expansion Board Diagnostic" wird der in Abbildung C-4 dargestellte Bildschirm "Expansion Board Diagnostic" angezeigt. Diesem Bildschirm können Sie Informationen über Erweiterungskarten im System und deren Status entnehmen. Tritt bei einer der Erweiterungskarten ein Fehler auf, wird dieser Bildschirm automatisch angezeigt.

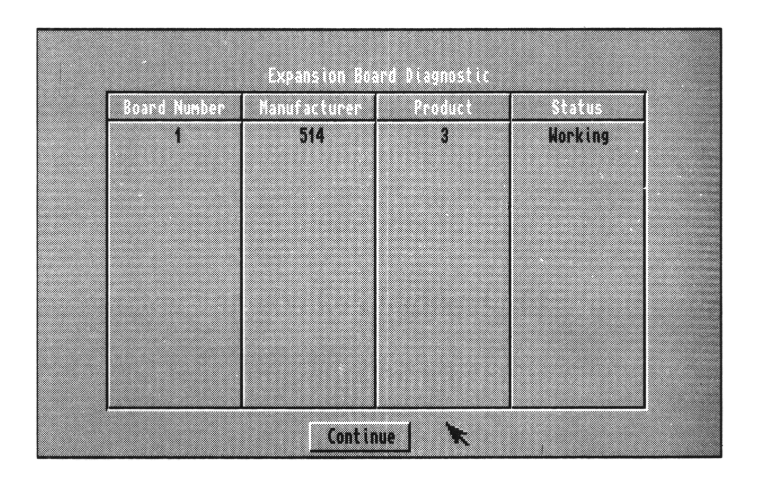


Abb. C-4. Bildschirm "Expansion Board Diagnostic"

Board Number	Nummer der Erweiterungskarte
Manufacturer	Herstellernummer
Product	Herstellerinterne Produktnummer der Karte
Status	Status der Karte: Working (OK) oder Defective (Defekt)

Es wird empfohlen, bei einer Störfunktion einer Karte außer diesen Informationen auch den Hersteller anzugeben.

Glossar

Das vorliegende Glossar enthält Definitionen der in den Amiga-Handbüchern verwendeten Fachbegriffe.

Ablaufverfolgung
Siehe Tracing.

Adresse
Die Identifikationsnummer einer Speicherzelle im Computer oder eines Peripheriegeräts (SCSI).

Aktionssymbol
Ein Symbol mit Klartextbeschriftung in einem Fenster, über dessen Auswahl in diesem Fenster eine Operation aufgerufen wird. Gebräuchliche Aktionsfelder sind "Speichern", "Weiter" und "Abbrechen".

Aktiv
Zur Zeit ausgewählt; wird mit Bezug auf das ausgewählte Workbench-Fenster verwendet.

Aktuelles Verzeichnis
Die gegenwärtige Position innerhalb der Verzeichnisstruktur. Das Verzeichnis, das AmigaDOS als standardmäßiges Arbeitsverzeichnis benutzt, wenn kein anderes Verzeichnis angegeben wird.

Akzenttaste (engl. dead key)
Eine Taste oder Tastenkombination, die die Ausgabe der Taste verändert, die unmittelbar danach gedrückt wird. Dazu gehören z. B. die Akzenttasten links und rechts der Zahlenreihe auf Ihrer Tastatur (^, ´ und `).

Aliasname
Ein alternativer Name für einen AmigaDOS-Befehl bzw. eine Zeichenfolge, der/die mit dem Befehl ALIAS angegeben wird.

AmigaDOS
Das von Amiga-Computern verwendete Disk-Betriebssystem (Disk Operationg System - DOS). Das Disk-Betriebssystem enthält die wichtigsten Funktionen des Computers.

Anwendung (auch Applikation)
Ein oder mehrere Programme, das/die eine spezifische Aufgabe ausführt, z. B. ein Textverarbeitungsprogramm, eine Datenbank oder ein Video-Titler.

Anzeigefeld
Ein rechteckiges Kästchen, das normalerweise unter einem Rollsymbol oder neben einem Auswahlsymbol steht und die aktuelle Auswahl anzeigt. Ein Anzeigefeld kann nicht ediert werden.

Archiv
Eine Sicherungskopie einer oder mehrerer Dateien.

Archivieren
Das Kopieren von Dateien auf Disk(ette) oder Band zu Sicherungszwecken.

Argument
Eine Zusatzinformation, z. B. ein Dateiname, ein Wert oder eine Option, die zu einem Befehl angegeben wird. Diese Zusatzinformation bestimmt die genaue Aktion des jeweiligen Befehls.

Argumentweitergabe
Die Angabe von Parametern in der Befehlszeile für ein(en) nachfolgendes/nachfolgenden Programm bzw. Befehl.

ASCII (American Standard Code for Information Interchange)
Ein Standard, der festlegt, welches Zeichen zu welcher Codenummer gehört und der den Datenaustausch zwischen unterschiedlichen Computertypen ermöglicht.

Auflösung (engl. resolution)
Die Anzahl der Bildpunkte im jeweiligen Bildschirmmodus. Ein normaler PAL-Hires-Bildschirm hat z. B. eine Auflösung von 640 (horizontal) mal 256 (vertikal) Bildpunkten.

Ausdruck
1. Was Sie schwarz auf weiß aus Ihrem Drucker ziehen.

2. Eine schriftliche Anweisung, die eine Folge von Variablen, Feldern oder Konstanten durch arithmetische, vergleichende oder logische Operatoren verknüpft.

Ausführen (engl. execute)
Das Befolgen der Anweisungen in einer Befehlszeile, einem Programm oder einer Skript-Datei.

Auswahl durch Ziehen (engl. drag select)
Das gleichzeitige Auswählen mehrerer Piktogramme durch Gedrückthalten der Auswahltaste und Ziehen eines Rahmens um die gewünschten Piktogramme mit Hilfe der Maus. Bei Freigabe der Maustaste sind alle innerhalb dieses Rahmens liegenden Piktogramme ausgewählt.

Auswählen (engl. select)
Das Wählen eines Elements, mit dem Sie arbeiten wollen, durch Zeigen auf das Element mit der Maus und anschließendes einmaliges Drücken und Freigeben der Auswahltaste.

Auswahlfeld
Ein Symbol, in dem eine Option ein- oder ausgeschaltet werden kann. Wenn das Auswahlfeld ein Häkchen enthält, ist die Option ausgewählt (eingeschaltet).

Auswahlsymbol
Ein Symbol, aus dem eines von mehreren angezeigten Elementen ausgewählt werden kann. Dies wird häufig für Farben benutzt.

Auswahltaste
Die linke Maustaste.

Auto-Rollen
Das automatische Verschieben der Bildschirmanzeige, sobald der Zeiger an den Rand des Anzeigebereichs gelangt.

Backup
Siehe Sicherungskopie.

Bandlaufwerk
Siehe Streamer.

Baudrate
Die Geschwindigkeit, mit der ein Gerät Informationen bei der Kommunikation über die serielle Schnittstelle empfängt oder sendet. Entspricht ungefähr Bit pro Sekunde.

Bedingungskennzeichen (Ergebniscode, engl. return code)
Eine Variable, die einen Rückgabewert enthält, der für die erfolgreiche oder nicht erfolgreiche Ausführung eines Befehls steht.

Befehl
Eine Anweisung an den Amiga zur Ausführung einer Aufgabe oder Erzielung eines bestimmten Ergebnisses.

Befehlswiederholung
Eine Einrichtung der Shell, die es ermöglicht, zuvor eingegebene Befehlszeilen mit Hilfe der Cursortasten wieder abzurufen.

Befehlswiederholungspuffer
Ein Speicherbereich, in dem die zuletzt in einer bestimmten Shell eingegebenen Befehle aufbewahrt werden, um ggf. mit den Cursortasten (d. h. ohne nochmalige Eingabe der Befehlszeichenfolge) wieder abgerufen werden zu können.

Befehlsdatei
Siehe Skript.

Befehlsschablone (engl. template)
Eine Art, die ordnungsgemäße Syntax für einen AmigaDOS- oder ARexx-Befehl anzugeben. Sie können sich die Schablone für jeden AmigaDOS-Befehl anzeigen lassen, in dem Sie den Befehlsnamen mit einem Fragezeichen (?) als einzigem Argument eingeben.

Befehlszeile
Die Zeile, in die Befehle und die dazugehörigen Argumente eingegeben werden. Als Befehlszeile bezeichnet man auch die gesamten Informationen, die in diese Zeile eingegeben werden.

Betriebssystem (s. a. AmigaDOS)
Software im ROM oder auf Diskette oder Festplatte, die die wichtigsten Funktionen eines Computers steuert.

Bibliothek (engl. library)
Ein zusammenhängender Satz von Funktionen und Daten, der von verschiedenen Programmen benutzt werden kann. Das ganze Amiga-Betriebssystem besteht aus einer Reihe solcher Bibliotheken, z. B. graphics.library, icon.library; teilsweise im ROM, teilweise im Verzeichnis LIBS:.

Bildpunkte (engl. pixel)
Die Lichtpunkte, aus denen sich die Bildschirmanzeige des Amiga zusammensetzt. Ein Bildpunkt ist die kleinste Einheit der Anzeigeinformationen auf einem Bildschirm.

Bildschirm (engl. screen)
Ein Bereich der Anzeige, für den einheitliche Videoattribute (z. B. Auflösung und Farben) gelten. Bildschirme sind stets mindestens so breit wie der sichtbare Bereich. Beim Amiga können mehrere Bildschirme gleichzeitig geöffnet sein.

Bildschirmmodus (engl. screen mode)
Eine Benennung für den Parametersatz, z. B. Auflösung und Ablenkfrequenzen, der einen Bildschirm definiert. 640 x 256 Bildpunkte (Breite x Höhe) sind z. B. ein hochauflösender Bildschirmmodus (High Res) für PAL-Amigas.

Binär
Das Zweier-Zahlensystem, in dem nur die Ziffern 0 und 1 vorkommen.

Bit
Eine einzelne, binäre Ziffer (1 oder 0).

Bitplane (engl. plane = Ebene)
Ein Speicherbereich, der je Bildpunkt ein Bit zur grafischen Darstellung beisteuert. Wenn mehr als zwei verschiedene Farben darstellbar sein sollen, wird mehr als eine Bitplane benötigt. Die Workbench arbeitet normalerweise mit zwei Bitplanes und kann so vier verschiedene Farben darstellen.

Blättersymbol

Ein Symbol zur Auswahl einer von mehreren Optionen. Es wird immer nur eine Option angezeigt. Wenn ein solches Symbol ausgewählt wird, wird die nächste Option sichtbar. Die angezeigte Option ist die zur Zeit ausgewählte Option.

Block

1. Eine zusammenhängende Bytegruppe (normalerweise 512), die im RAM oder in einem permanenten Speichermedium als einzelne logische Einheit behandelt wird.

2. Ein zusammenhängender oder markierter Abschnitt einer Textdatei (z. B. IF-Block in einem Skript).

Boolesch (engl. boolean)

Boolesch heißt, daß zwei verschiedene Zustände möglich sind: An oder Aus, Wahr oder Falsch, Ja oder Nein, 0 oder 1.

Boot-fähig (bootable, startfähig)

Bezieht sich auf ein Gerät, von dem aus der Amiga gestartet werden kann (siehe "Booten"). Eine boot-fähige Disk muß alle Systemdateien enthalten, die der Computer zur Aufnahme des Betriebs benötigt.

Booten (dt. starten, neu starten)

Das System starten, indem die dafür benötigten Daten von einer Speichereinheit (z. B. Festplatte oder Diskette) in den Speicher des Computers eingelesen werden. Bezieht sich auf Komponenten, die bei diesem Prozeß verwendet werden: die Boot-Disk. (Siehe Neu starten.)

Brückenkarte

Eine von Commodore hergestellte Erweiterungskarte, die dem Amiga die Hardware-Emulierung PC-kompatibler Computer ermöglicht.

Brush

Siehe Pinsel.

Bug

Siehe Fehler.

Byte

Eine aus acht Bit bestehende Speichereinheit, die in der Regel einem Zeichen entspricht.

Cache-Speicher

Ein temporärer Speicherbereich mit extrem schnellem Zugriff, der die Systemleistung verbessert.

Chip

Ein elektronischer Schaltkreis im Kleinstformat, der sich in einem kleinen, schwarzen, rechteckigen Gehäuse befindet und an den Seiten Verbindungsstifte aufweist. Ein Computer setzt sich aus einer Reihe spezieller Chips zusammen.

Chip-RAM

Der Bereich des RAM, auf den der Spezial-Chip-Satz des Amiga zugreifen kann. Dieser Speicher wird für grafische und akustische Daten verwendet und wird auch als Grafikspeicher bezeichnet.

CLI (Befehlszeileneingabe, s. a. Shell)

Eine Möglichkeit der Kommunikation mit einem Computer durch Eingabe von Befehlen über die Tastatur. Die CLI des Amiga ist die Shell.

Clipboard

Siehe Zwischenspeicher.

Control-Tastenkombinationen

Siehe Steuertastenkombination.

Controller

Ein Hardware-Gerät, z. B. auf einer Steckkarte, das als Schnittstelle zwischen dem Computer und einem Peripheriegerät (z. B. Festplatte) dient.

Coprozessor

Siehe Koprozessor.

CPU

Siehe Zentraleinheit.

Cursor
Ein hervorgehobenes Rechteck am Bildschirm zur Anzeige der Schreibposition.

Datei
Eine geordnete Datensammlung, die mit einem Namen bezeichnet und auf einem Medium gespeichert ist.

Dateisystem
Die Organisation und die zugehörige Software, wie Daten, Dateien und Verzeichnisse auf einem Datenträger gespeichert sind. Der Amiga verwendet vor allem das FFS (Fast File System) und OFS (Old File System).

Daten
Eine Sammlung von Informationen.

Datenträger
Eine Diskette oder eine Festplattenpartition.

Datenträgername
Der Name eines Datenträgers (nicht zu verwechseln mit dem Gerätenamen!). Das Umbenennen einer Disk ändert ihren Datenträgernamen, nicht aber den Gerätenamen.

Debugging
Siehe Fehlerbehebung.

Default
Siehe Standard.

Device
Siehe Gerät.

Dialogfenster (engl. requester)
Ein Fenster, das erscheint, wenn das System auf eine Benutzereingabe angewiesen ist. Ein Dialogfenster enthält Aktionssymbole, unter denen Sie zwischen Fortsetzen und Abbrechen der laufenden Operation wählen können. Zum Verlassen des Dialogfensters müssen Sie eines der angezeigten Symbole auswählen.

Dichte (engl. density)
Anzahl Punkte pro Zoll. Die meisten Drucker unterstützen mehrere Druckdichten. Normalerweise gilt: je höher die Dichte, desto klarer die Druckausgabe.

Dienstprogramm (engl. tool = Werkzeug)
Ein Programm, das Daten erstellt oder benutzt, z. B. ein Text- oder Grafikprogramm.

Directory
Siehe Verzeichnis.

Disk
Ein Medium zur Speicherung großer Datenmengen. Die meisten Computer-Disks speichern die Daten magnetisch (Disketten, Festplatten), es werden aber auch optische Disks (Laser-Disks) verwendet.

Disk-Betriebssystem (Disk Operating System, DOS)
Die Software, die die wichtigsten Einlese- und Speicherfunktionen des Computers steuert.

Disk-Laufwerk (engl. drive)
Ein Speichergerät, das Daten auf eine Speicher-Disk (z. B. eine Diskette oder Festplatte) schreibt und von dieser liest.

Diskette (engl. floppy disk)
Ein auswechselbares, magnetisches Speichermedium. Der Amiga arbeitet mit doppelseitigen 3,5-Zoll-Disketten doppelter Dichte mit stabiler Kunststoffhülle. Diese Disketten haben eine Speicherkapazität von ca. 900.000 Byte (880 KByte).

Diskettenwechsel (engl. disk swap)
Abwechselnd verschiedene Disketten in ein und dasselbe Laufwerk einlegen, z. B. beim Kopieren einer Diskette an einem System mit nur einem Diskettenlaufwerk.

Display
Engl. für Anzeige, Bildschirm oder auch Monitor.

Doppelklicken
Zweimal kurz nacheinander die Auswahltaste drücken.

DOS
Siehe Disk-Betriebssystem.

Drive
Siehe Disk-Laufwerk.

Druckertreiber (engl. printer driver)
Ein Programm, das dem Amiga die Kommunikation mit einem angegebenen Drucker ermöglicht. Der Druckertreiber fungiert dabei als "Übersetzer" zwischen Computer und Drucker. Er erhält Daten vom Computer in einem Standardformat und setzt sie in ein für den Drucker verständliches Format um.

Druckknopfsymbol (engl. radio button)
Ein rundes Symbol neben einer Option in einer Liste. Zur Auswahl einer Option ist der betreffende Druckknopf auszuwählen. Es kann immer nur jeweils eine Option aus der Liste gewählt werden.

Dump (Graphic Dump)
Druckausgabe des am Bildschirm angezeigten Bilds.

ECS
Siehe Erweiterter Chip-Satz.

Editor
Ein Programm, mit dem bestimmte Arten von Dateien erstellt und geändert werden können. Der Amiga verfügt über Voreinstellungs-Editoren, mit denen Sie Voreinstellungen (Prefs) verändern können, sowie die Texteditoren MEmacs und ED zum Bearbeiten von Textdateien.

Eingabeaufforderung (engl. prompt)
Eine Meldung oder ein Symbol, die/das besagt, daß Texteingabe am Computer möglich ist.

Eingabepuffer
Ein Speicherbereich, der bei der seriellen Kommunikation benutzt wird, um eingehende Daten aufzunehmen.

Einheit, Geräteeinheit (engl. unit)
Ein physisches oder logisches Gerät (z. B. serielle Schnittstelle) kann ggf. mehrere Untereinheiten besitzen, die über ihre Einheitennummer unterschieden werden.

Ergebniscode
Siehe Bedingungskennzeichen.

Erweiterte Auswahl
Das Auswählen mehrerer Piktogramme auf einmal durch Gedrückthalten der Umschalttaste und Auswählen der gewünschten Piktogramme mit der Maus.

Erweiterter Chip-Satz (ECS - Enhanced Chip Set)
Die verbesserte Version der Agnus- und Denise-Koprozessor-Chips des Amiga. Der ECS bietet zusätzliche Bildschirmmodi (ECS-Modi) und erweitert die bestehenden grafischen Möglichkeiten. Viele Vorzüge des ECS können nur genutzt werden, wenn mindestens mit Version 2 des Betriebssystems gearbeitet wird.

Escape-Sequenz
Eine Folge von Zeichen, die mit dem Escape-Zeichen beginnt und die eine Sonderfunktion auslöst, wenn sie in die Befehlszeile eingegeben oder als Teil einer Zeichenfolge ausgedruckt wird. Escape-Sequenzen werden normalerweise verwendet, um die Schriftart eines Druckers oder in einem Konsolenfenster zu verändern.

Extra Halfbrite (EHB, halbe Helligkeit)
Ein spezieller Grafikmodus zur Verdoppelung der Anzahl der Bildschirmfarben. Dabei wird zu jeder vorhandenen Farbe zusätzlich eine Entsprechung mit halbierter Helligkeit (Intensität) bereitgestellt.

Farbkorrektur
Eine Druckoption, die über den Editor PrinterGfx ausgewählt wird. Sie dient dazu, die Farben einer Druckausgabe den Farben der Bildschirmanzeige möglichst anzugleichen.

Fast-RAM (fast = engl. für schnell)
Allgemeiner Speicher, der von Programmen und Daten benutzt wird.

Fehler ("Bug")
Ein Software- oder Hardwarefehler.

Fehlerbehebung (engl. debugging)
Das Lokalisieren und Korrigieren von Software- und Hardwarefehlern.

Fehlercode
Siehe Bedingungskennzeichen.

Feld
Der Bildschirmbereich im Hintergrund des Textes unter einem Workbench-Piktogramm. Die Farbe dieses Feldes kann mit dem Font-Editor verändert werden.

Fenster (engl. window)
Ein rechteckiger Bildschirmbereich, der Informationen aufnehmen oder anzeigen kann. Jedes Fenster besitzt eine Titelleiste, die es definiert, und kann Symbole auf dem Rand aufweisen.

Festplatte (engl. hard disk)
Ein Hochgeschwindigkeits-Datenspeichergerät großer Kapazität, aus dem die Disks normalerweise nicht entfernt werden können. Wird häufig auch als Plattenlaufwerk oder Festplattenlaufwerk bezeichnet.

File
Siehe Datei.

Fixieren (engl. snapshot = Schnappschuß)
Das Speichern der Positionen eines Fensters und/oder der darin befindlichen Piktogramme.

Flag
Siehe Schutzbits.

Font
Siehe Zeichensatz.

Format
Beschreibung der korrekten Syntax von AmigaDOS-Befehlen.

Formatieren
Vorbereiten einer Disk für die Verwendung mit dem Amiga. Beim Formatieren werden alle zuvor auf dieser Disk gespeicherten Daten gelöscht.

Fragmentierung

Dies bezeichnet die ungleichmäßige Verteilung von Daten auf einer Disk, was dazu führt, daß der Computer die Informationen von verschiedenen Stellen zusammensuchen muß. Kann auch im Arbeitsspeicher vorkommen, so daß kein größerer zusammenhängender Speicherbereich mehr reserviert werden kann und ein Neustart nötig wird.

Funktionstasten

Die Tasten ganz oben auf der Amiga-Tastatur. Sie sind mit F1 bis F10 beschriftet und können für die Ausführung von Sonderfunktionen programmiert werden.

Gadget

Siehe Symbol.

Gateway (dt. etwa Verbindungsglied)

Eine externe Verbindung zwischen anderen Rechnern, Systemen oder Netzwerken.

Gedrückthalten (Taste)

Eine (Maus)-Taste gedrückt halten, während man andere Aktionen unternimmt (Maus ziehen, Zusatztaste drücken usw.).

Geisterschrift-Anzeige

Die Anzeige von Menü- oder Symboloptionen in schwächerer Schrift. Dies bedeutet, daß die betreffenden Optionen gegenwärtig nicht ausgewählt werden können.

Genlock

Eine Hardwarekomponente, die die Überlagerung von Bildsignalen externer Geräte (z. B. Fernsehgeräte, Videorecorder) mit Amiga-Grafikdaten ermöglicht und den Amiga darauf synchronisiert. Genlock wird häufig zum Überlagern von Videobildern oder Fotografien mit Titeln oder Untertiteln eingesetzt.

Gerät (engl. device)

Eine physische Einrichtung, z. B. ein Drucker oder ein Diskettenlaufwerk, eine Softwareeinheit (logisches Gerät), z. B. CON: oder NIL:, das als Quelle oder Ziel für Daten eingesetzt wird.

Gerätename (engl. device name)
Ein kurzer Name wie DF0:, PC1: oder PRT:, der ein bestimmtes Hardware- oder Softwaregerät bezeichnet. Gerätenamen müssen stets mit einem Doppelpunkt (:) enden.

Glätten
Eine Druckoption im Editor PrinterGfx, mit der versucht werden kann, treppenförmige oder gezackte Linien zu glätten, die gelegentlich in Ausdrucken vorkommen können.

Global
In allen Prozessen gültig. Das Gegenteil von lokal.

Grafikspeicher
Siehe Chip-RAM.

Grafische Benutzeroberfläche (GUI - Graphical User Interface)
Ein auf bildlicher Darstellung basierendes System, über das Sie dem Computer Anweisungen geben. Nur geschieht dies hier nicht über die Eingabe von Befehlen, sondern durch Bearbeitung grafischer Symbole. Die Workbench ist die GUI des Amiga.

Größensymbol (engl. size gadget)
Ein Symbol, das in der rechten unteren Ecke eines Fensters erscheinen kann und über das ein Fenster vergrößert oder verkleinert werden kann.

HAM - Hold And Modify (Halten und Modifizieren)
Ein Grafikmodus des Amiga, der die Anzeige der vollständigen Farbpalette des Amiga am Bildschirm ermöglicht.

Handler (dt. etwa Gerätetreiber)
Programmdateien, die als Zwischeninstanzen zwischen AmigaDOS und den physischen Geräten dienen. Die "Handler" sind im Verzeichnis L: gespeichert.

Handshaking
Das elektronische oder softwaremäßige Protokoll, das zur Abwicklung der Kommunikation zwischen zwei Computergeräten erforderlich ist.

Hauptverzeichnis (engl. root directory)
Das zentrale Verzeichnis auf einem Datenträger. Das Hauptverzeichnis steht an der Spitze der Verzeichnishierarchie und wird beim Formatieren eines Datenträgers erstellt. Alle anderen Verzeichnisse auf dem Datenträger befinden sich im Hauptverzeichnis, d. h. sind diesem untergeordnet. Das Hauptverzeichnis wird mit dem Datenträgernamen, gefolgt von einem Doppelpunkt angegeben.

Hexadezimal
Dieses Zahlensystem, das auf der Basis 16 beruht, wird häufig in der Computerprogrammierung eingesetzt. Als hexadezimale Ziffern werden die Zahlen 0-9 und die Buchstaben A-F (für die Werte 10-15) verwendet. Unter AmigaDOS muß eine Hexzahl mit 0x oder x beginnen, bei ARexx wird ein x nachgestellt.

Hierarchisch
Dieser Begriff dient zur Beschreibung der geschachtelten Verzeichnisstruktur von AmigaDOS, in der Verzeichnisse sowohl andere Verzeichnisse (Unterverzeichnisse) als auch Dateien oder beides enthalten können.

Hintergrundprozeß (engl. background process)
Ein Programm, das von der Shell mit dem Befehl RUN gestartet wurde. Dieses Programm läuft dann "im Hintergrund", während man in der Shell schon mit Anderem weiterarbeiten kann.

Host (dt. etwa Gastrechner/-programm)
Ein übergeordnetes Rechner- oder Softwaresystem, mit dem kommuniziert wird.

Hot Key
Siehe Tastenbefehl.

Icon
Siehe Piktogramm.

IFF (Interchange File Format)
Das genormte Format, in dem der Amiga grafische, akustische und andere Daten speichert.

.info-Datei
Eine Datei, die die Bild- und Positionsdaten eines Piktogramms enthält (wird ausgesprochen als "Punkt-info").

Initialisieren
Synonym für Formatieren. Bei Druckern auch Übermitteln von Grundeinstellungen, wie z. B. Zeilenabstand.

Interlace
Siehe Zeilensprung.

Intern
Bezieht sich auf einen AmigaDOS-Befehl, der in die Shell integriert ist, also nicht von einer Disk geladen werden muß.

Jokerzeichen (engl. wildcard)
Ein Zeichen, das in Namensmustern Verwendung findet und für eine Reihe verschiedener Werte stehen kann. So können Sie z. B. Dateinamen angeben, die alle mit dem gleichen Buchstaben beginnen oder enden. Das Fragezeichen (?) ist ein Jokerzeichen, das für ein beliebiges einzelnes Zeichen steht.

Jumper (dt. etwa Kurzschlußstecker)
Ein kleiner Stecker, der auf einer Platine auf verschiedene Stifte gesteckt werden kann, um Hardware zu konfigurieren.

Kaltstart
Das erneute Starten des Amiga durch Ausschalten und (nach mindestens 20 Sekunden) wieder Einschalten des Netzschalters.

KB (Kilobyte)
1024 Byte. Wird häufig auch als K abgekürzt. (Dagegen steht ein kleines k exakt für 1000 wie in kg.)

Keymap
Siehe Tastaturbelegung.

Kickstart
Bezieht sich auf den Teil des Amiga-Betriebssystems, der sich im ROM befindet.

Klicken
Eine Maustaste kurz drücken und loslassen.

Konsolenfenster
Ein Fenster, das zur Ein- und Ausgabe von Text verwendet wird, z. B. das Shell-Fenster.

Kopieren und Einfügen (engl. copy and paste)
Das Kopieren eines Datenblocks (Text und/oder Grafik) und Einfügen dieses Blocks an einer anderen Stelle.

Koprozessor
Ein separater Prozessor-Chip, der den Zentralprozessor durch die Ausführung bestimmter Aufgaben unterstützt, z. B. mathematische Berechnungen oder schneller Datentransfer.

Laufwerksname
Ein einem Diskettenlaufwerk oder einer Festplattenpartition zugeordneter Name, z. B. DF0: oder DH1:.

Lesen (engl. read)
Das Abrufen gespeicherter Informationen.

Library
Siehe Bibliothek.

Lokal
Nur im aktuellen Prozeß gültig. Das Gegenteil von global.

Löschen (engl. clear)
1. Ein Bit oder ein Kennzeichen auf 0 (aus) setzen, d. h. inaktivieren. Gegensatz zu "Setzen".

2. Einen Bildschirm oder eine Fensteranzeige entfernen.

Löschen (engl. delete)
Das Entfernen einer Datei, eines Puffers oder eines anderen, im Speicher stehenden Elements.

Makro
Ein einzelner Befehl, der für eine Reihe von Befehlen steht. Viele Editoren und Anwendungen unterstützen die Verwendung von Makros zur Vereinfachung häufig benutzter Befehlsfolgen.

Maus

Das Gerät, mit dem Sie den Mauszeiger auf dem Bildschirm bewegen und mit dem Amiga kommunizieren können. Die Maustasten dienen zum Anzeigen von Menüs sowie zum Auswählen und Ziehen von Piktogrammen, Fenstern und Bildschirmen.

Mausbeschleunigung

Eine über den Eingabeeditor "Input" auswählbare Option, durch die die Bewegung des Mauszeigers im Verhältnis zur Bewegung der Maus beschleunigt wird. Die Mausbeschleunigung ermöglicht eine bessere Kontrolle über kleine Mausbewegungen und eine geringere Kontrolle, dafür aber höhere Geschwindigkeit, bei großen Bewegungen der Maus.

MB (Megabyte)

1024 Kilobyte (1.048.576 Byte). Wird häufig auch als M oder Meg abgekürzt.

Menü

Eine Liste von Optionen auf dem Bildschirm, die angezeigt wird, wenn Sie die Menütaste drücken. Aus dem Menü können Sie Befehle zur Steuerung eines Programms auswählen.

Menüleiste

Die Liste der Menütitel, die am oberen Rand des Bildschirms erscheint, wenn die Menütaste gedrückt gehalten wird.

Menüpunkt

Eine Option, die in einem Menü erscheint. "Neue Schublade" ist z. B. der erste Menüpunkt im Workbench-Menü "Fenster".

Menütaste

Die rechte Maustaste.

Merkmale (engl. Tool Types)

Ein wahlfrei anzugebender Parameter, den Sie in das Informationsfenster eines Piktogramms zur Steuerung eines Programms eingeben können. Wird z. B. das Merkmal SECONDS (Sekunden) in das Informationsfenster der Uhr eingegeben, zeigt die Uhr auch Sekunden an, wenn sie geöffnet wird.

Mikroprozessor
Siehe Zentraleinheit.

Modem
Ein Gerät, das die serielle Datenübertragung über Telefonleitungen ermöglicht.

Monitor
Ein Video-Wiedergabegerät, auf dem die sichtbare Ausgabe eines Computers angezeigt wird. Es gibt verschiedene Arten von Monitoren. Für die Standardausgabe des Amiga wird ein analoger RGB-Farbmonitor verwendet, der sowohl Text als auch Grafik anzeigen kann.

Multiscan
Ein bestimmter Monitortyp, der verschiedene Ablenkfrequenzen unterstützt (Bildschirmmodi).

Multitasking
Die Fähigkeit, mehrere Programme (oder Tasks) quasi gleichzeitig auszuführen. So können Sie z. B. gleichzeitig eine bewegte Grafik anzeigen, eine akustische Datei abspielen, mit einem anderen Computer kommunizieren und eine Diskette formatieren.

Namensmuster
Eine AmigaDOS-Fähigkeit, die es dem Benutzer ermöglicht, Datei- und Verzeichnisnamen unter Verwendung von Jokerzeichen einzugeben. Jokerzeichen gestatten die Angabe von Suchmustern, mit denen auf mehrere Dateien Bezug genommen werden kann, deren Namen ein gemeinsames Textmuster enthalten. Es müssen also nicht sämtliche Dateinamen einzeln angegeben werden.

Neu starten (engl. reboot)
Das Rücksetzen des Amiga durch Drücken der Taste Ctrl sowie der linken und rechten Amigataste. Dies hat ungefähr die gleiche Auswirkung wie das Ein- und Ausschalten der Stromversorgung. Der Speicher wird rückgesetzt. Dieser Vorgang wird auch als Warmstart bezeichnet.

Nichtproportionaler Zeichensatz
Ein Zeichensatz (Schriftart), in dem jedes Zeichen den gleichen Raum einnimmt. Das große "W" nimmt z. B. nicht mehr Platz ein als das kleine "l". Wird auch als Monospace-Zeichensatz bezeichnet.

Nur Lesbar (engl. read only)
Wenn sich die Disk im Status "Nur lesbar" (Read Only) befindet, kann ihr Inhalt nur angezeigt, aber nicht verändert werden.

Öffnen (engl. open)
Das ausgewählte Objekt zur Verwendung bereitstellen. Ein Piktogramm wird durch Doppelklicken auf das Piktogramm oder durch Auswählen des Piktogramms und anschließendes Auswählen des Menüpunkts "Öffnen" aus dem Menü des Piktogramms geöffnet. Beim Öffnen eines Disk- oder Schubladen-Piktogramms erscheint ein Fenster, in dem der Inhalt der Disk bzw. der Schublade angezeigt wird. Beim Öffnen eines Projekt- oder Programm-Piktogramms wird ein Programm gestartet.

Offset
Ein Versatz nach links oder rechts oder allgemein ein Abstand (relativ zu einem anderen Punkt).

Overscan
Siehe Randbereich.

Papierkorb (engl. trashcan)
Ein Verzeichnis zur Aufnahme von Dateien, die Sie löschen wollen.

Parallel (auch "Centronics")
Ein Schnittstellen-Anschluß, der bei der Datenübertragung jeweils ein vollständiges Byte (8 Bit) transferiert. Im Gegensatz dazu werden bei der seriellen Schnittstelle Einzelbits übertragen. Der Amiga verfügt über einen parallelen Anschluß, der häufig als Druckeranschluß dient.

Parität
Ein Verfahren zur Feststellung von Fehlern bei der seriellen Kommunikation. Dabei wird an Datenbytes ein zusätzliches Bit angefügt.

Partition

Darunter versteht man einen Speicherbereich auf einer Festplatte, der zur Speicherung von Daten verwendet wird und vom System wie ein eigenes Laufwerk behandelt wird.

Paste

Engl. für einfügen.

Path

Siehe Pfad.

Peripherie

Ein externes, an den Amiga angeschlossenes Hardwaregerät.

Pfad (engl. path)

Die Zeichenkette aus Datenträger- und Schubladennamen, die die Speicherposition einer Datei definiert.

Piktogramm (engl. icon)

Eine kleine Grafik, die eine Disk, eine Schublade, ein Projekt oder ein Programm darstellt. Piktogramme können mit der Maus verschoben und ausgewählt werden, so daß Sie mit den durch das Piktogramm dargestellten Elementen arbeiten können.

Pinsel (engl. brush)

Eine IFF-Grafikdatei, normalerweise ein Ausschnitt aus einer vollformatigen Abbildung.

Pitch

1. Abstand der Bildpunkte auf einem Farbmonitor.

2. Zeichendichte bei Druckausgabe (cpi).

Pixel

Siehe Bildpunkte.

Pointer

Siehe Zeiger.

Port

1. Englisch für elektrischen Schnittstellen-Anschluß.

2. Als "Message-Port" eine Software-Schnittstelle zur Kommunikation zwischen zwei gleichzeitig laufenden Programmen (ARexx).

PostScript-Drucker
Ein hochauflösender Drucker, der Text und Grafikdaten in der PostScript-Seitenbeschreibungssprache verarbeiten kann.

Printer driver
Siehe Druckertreiber.

Programm
Eine Reihe von Anweisungen und Befehlen, die dem Amiga mitteilen, wie bestimmte Tasks auszuführen sind. Zu den Programmen gehören u. a. Anwendungen und die Systemsoftware.

Projekt
Eine Datei, in der die von einem Programm erstellten oder benutzten Daten gespeichert werden. Dateien, die mit einem Texteditor oder Grafikprogramm erstellt wurden, sind z. B. Projekte.

Prompt
Siehe Eingabeaufforderung.

Pseudo-Piktogramm (engl. default icon)
Ein Piktogramm, das für ein Objekt angezeigt wird, zu dem keine .info-Datei vorliegt, wenn der Menüpunkt "Inhalt anzeigen alle Dateien" ausgewählt wurde.

Puffer (engl. buffer)
Ein temporärer Speicherbereich im RAM.

Punkt
Maßeinheit für die vertikale Schriftgröße. Üblicherweise ist dies 1/72 Zoll. Beim Amiga entspricht dies einem Bildpunkt am Bildschirm.

Pur (engl. pure)
Beschreibt einen Befehl oder ein Programm, der/das resident gemacht werden kann. Wenn eine Datei "pur" ist, ist das Schutzbit p gesetzt.

Quelle (engl. source)
Ein Gerät, eine Schublade (d. h. ein Verzeichnis) oder eine Datei, das/die Daten liefert. Beim Kopieren einer Diskette bezeichnet man z. B. die Diskette, die kopiert wird, als Quelldiskette.

RAM (Random Access Memory), Arbeitsspeicher

Der Teil des internen Speichers des Amiga, der für die Datenspeicherung verwendet werden kann und auf den der Zentralrechner direkten Zugriff hat. Anwendungen werden von Disk in das RAM geladen und belegen zusätzliches RAM zur Verarbeitung und Speicherung von Daten, solange der Computer eingeschaltet ist. Daten im RAM gehen verloren, wenn der Amiga neu gestartet (Reboot) oder ausgeschaltet wird.

RAM-Disk

Ein Bereich des RAM, der die Funktionen eines Laufwerks ausführen kann, wobei die RAM-Disk wesentlich schneller ist als ein physisches Laufwerk, da sie keine mechanischen Elemente enthält.

Randbereich (engl. overscan)

Der normalerweise nicht benutzte Rahmenbereich um einen Bildschirm von Standardgröße. Mit Hilfe des Overscan-Editors können Sie Ihren Bildschirm erweitern, um auch diesen Bereich zu nutzen.

Read

Siehe Lesen.

Reboot

Siehe Neu starten.

Release

Eine präzisere Angabe im Englischen von Software-Versionsnummern.

Resident

Als resident bezeichnet man einen Befehl oder ein Programm, der/das mit dem Befehl RESIDENT in den Speicher kopiert wurde, um seine Ausführung zu beschleunigen. Residente Befehle werden speziell eingerichtet, damit sie bei nochmaliger Ausführung nicht erneut geladen werden müssen. Nur pure Dateien können resident gemacht werden.

Return code

Siehe Bedingungskennzeichen.

RGB (Rot-Grün-Blau)
Eine Art von Videosignal; die drei primären Farbsignale werden dabei separat gesendet. Die standardmäßige Amiga-Ausgabe verwendet einen analogen RGB-Monitor.

Rollbalken (engl. scroll bar)
Der schattierte Bereich, in dem der Rollbalken gezogen werden kann. Sie können im Rollbalken klicken, um die Rolleiste zu bewegen.

Rolleiste
Der hervorgehobene Bereich innerhalb des Rollbalkens, der zur Anzeige bisher nicht sichtbarer Teile eines Fensters an eine andere Position gezogen werden kann. Die Größe der Rolleiste ist variabel und läßt darauf schließen, wieviel vom gesamten Fenster gegenwärtig sichtbar ist.

Rollen (engl. scroll)
Das Bewegen des Inhalts durch den Anzeigebereich eines Fensters.

Rolliste
Die Optionen, die in einem Rollsymbol erscheinen. Wenn die Liste zu groß ist, um vollständig im Rollsymbol angezeigt werden zu können, können Sie die Liste mit Hilfe der Rolleiste oder der Rollpfeile durchgehen.

Rollpfeile
Symbole, die in einem Fenster erscheinen können und es dem Benutzer ermöglichen, den Anzeigebereich kontinuierlich zu verschieben.

Rollsymbol
Ein Fenster, das es dem Benutzer ermöglicht, eine Optionsliste durchzugehen oder sich durch den Anzeigebereich eines Fensters zu bewegen. Ein Rollsymbol besteht aus Rolliste, Rolleiste, Rollbalken und Rollpfeilen.

ROM (Read Only Memory = Nur-Lese-Speicher)
Permanenter Speicher, der mit Systemanweisungen vorprogrammiert ist und nicht verändert werden kann. Benutzerbefehle oder Programmoperationen haben keinen Einfluß auf den Inhalt des ROM.

Root
Siehe Hauptverzeichnis.

Root block (dt. etwa Hauptblock)
Der Bereich einer Disk, der den Namen der Disk, das Hauptverzeichnis und Informationen zur Disk-Organisation enthält. Wird der Root-Block gelöscht, können keine Daten mehr von der Disk abgerufen werden - sie ist praktisch leer.

Schattierung (engl. dithering)
1. Erzeugung gleichmäßigerer Farb- oder Graustufen-Schattierungen durch abwechselnde Bildpunktfarben oder -dichten. Die Voreinsteller-Editoren PrinterGfx und PrinterPS bieten mehrere Einstellmöglichkeiten für die automatische Schattierung von gedruckten Grafiken.

2. Erzeugen des Erscheinungsbilds einer Farbe durch ein aus anderen Farben zusammengesetztes Muster, z. B. die Darstellung der Farbe Violett durch abwechselnd rote und blaue Bildpunkte.

Schiebereglersymbol
Ein Symbol, aus dem durch Ziehen eines Schiebereglers durch das Symbol ein Wert ausgewählt werden kann. Beim Bewegen des Schiebereglers werden verschiedene Werte angezeigt.

Schiebereglerwert
Eine Zahl, die neben einem Schiebereglersymbol zu sehen ist und den zur Zeit ausgewählten Wert anzeigt.

Schließen (engl. close)
Das Entfernen eines Fensters aus der Anzeige.

Schließsymbol
Ein Symbol, das (sofern vorhanden) in der linken oberen Ecke eines Fensters steht und mit dem das Fenster geschlossen werden kann.

Schlüsselwort
Ein Wort, das von einem AmigaDOS-Befehl oder in einem Merkmal-Eintrag als Identifizierung eines Arguments oder Spezifizierung einer Option erkannt wird.

Schreib-/lesbar (engl. read/write)
Wenn sich eine Disk im Status "Schreib-/lesbar" (Read/Write) befindet, kann ihr Inhalt sowohl angezeigt als auch verändert werden.

Schreiben (engl. write)
Das Aufzeichnen von Daten im Speicher oder auf einem magnetischen Speichermedium (z. B. einer Diskette).

Schreiben aktivieren (engl. write-enable)
Bei dieser Einstellung können Daten auf ein Speichergerät geschrieben werden. Eine Diskette ist auf "write-enable" bzw. Read/Write eingestellt, wenn die Öffnung in der Ecke der Diskette durch den kleinen Kunststoffschieber geschlossen ist.

Schreibgeschützt (engl. write-protect)
Der Zustand eines Speichergeräts, bei dem das Schreiben von Daten auf diesen Datenträger nicht möglich ist. Disketten besitzen einen kleinen Kunststoffschieber, der so verschoben werden kann (die Öffnung in der Ecke der Diskette muß sichtbar sein), daß die gesamte Diskette schreibgeschützt ist, d. h. sie ist nur lesbar.

Schublade (engl. drawer)
Ein Teilbereich eines Disk-Speicherbereichs. Eine Schublade entspricht einem AmigaDOS-Verzeichnis.

Schutzbits
Eine Reihe von Kennzeichen, die mit jeder Datei abgespeichert werden. Schutzbits bezeichnen den Dateityp und steuern die für diese Datei zulässigen Operationen (lesen, schreiben, löschen usw.).

Schwellwert (engl. threshold)
Ein Wert des Editors PrinterGfx, der sich auf die Farbintensität bezieht. Er bestimmt, welche Farben beim Schwarz-Weiß-Druck als Schwarz und welche als Weiß ausgedruckt werden.

Screen
Siehe Bildschirm.

Seitenverhältnis
Das Verhältnis von Höhe zu Breite bei Bildern.

Serielle Schnittstelle (engl. serial port, auch RS-232)
Ein Schnittstellen-Anschluß, der Daten einzelbitweise überträgt. Gegensatz zur parallelen Schnittstelle, die vollständige Bytes (acht Bit) gleichzeitig transferiert. Der Amiga verfügt über einen seriellen Port, an den oft ein Modem, eine MIDI-Schnittstelle oder ein Drucker angeschlossen ist.

Setzen (engl. set)
Das Umschalten eines Bits oder Kennzeichens in den aktivierten Status ("ein"). Gegensatz zu "Löschen".

Shell (s. a. CLI)
Die Befehlszeilenschnittstelle, über die eingegebene Befehle an den Amiga gesendet werden. Die Shell ist ein Konsolenfenster, das zahlreiche Sonderfunktionen unterstützt, z. B. Befehlszeilenwiederholung, Aliasnamen sowie Kopier- und Einfügeoperationen.

Sichern
Anlegen einer Sicherungskopie.

Sicherungskopie (engl. backup copy)
Eine Kopie einer Datei (oder einer ganzen Festplatte) auf Diskette, Bandkassette oder Platte, die im Falle eines Datenverlusts zum Wiederherstellen der Daten benutzt werden kann.

Skalieren
Das maßstäbliche Ändern der Größe einer anzuzeigenden oder zu druckenden Abbildung oder Schriftart. In der Regel wird ein Bildschirm zum Drucken verkleinert. Eine Vergrößerung ist jedoch selbstverständlich auch möglich.

Skript (auch Befehlsdatei, engl. auch batch)
Eine Textdatei, die eine Reihe automatisch ausführbarer AmigaDOS-Befehle enthält, welche zusammen zur Ausführung einer komplexen oder sich wiederholenden Aufgabe dienen. Ein Beispiel für ein Skript ist die Datei "Startup-sequence", die beim Starten des Amiga ausgeführt wird.

Source
Siehe Quelle.

Speicher (engl. memory)

Der interne Speicherbereich des Amiga, in dem Daten und Programme gespeichert werden. Der Amiga verfügt über Chip-RAM (Grafikspeicher), Fast-RAM (normaler Speicher) sowie 512 KB ROM-Speicher. Die Größe des RAM-Speichers (Random Access Memory) ist ein entscheidender Faktor für Größe und Anzahl der auf dem Amiga gleichzeitig ausführbaren Programme.

Spur (engl. track)

Teilt eine Disk in konzentrische Kreise auf. Siehe auch Zylinder.

Standard (engl. default)

Ein Wert oder eine Aktion, den/die das System automatisch annimmt, sofern der Benutzer nichts anderes angibt.

Standardprogramm (engl. Default Tool)

Ein im Informationsfenster eines Projekt-Piktogramms angegebenes Programm. Bei Öffnen des Projekt-Piktogramms wird das Standardprogramm automatisch geladen und zum Bearbeiten des Projekts gestartet.

Stapelspeicher (engl. stack)

Ein spezieller Bereich des RAM, der als temporärer Speicher für ein Programm reserviert wird.

Starten

Siehe Booten.

Startfähig

Siehe Bootable.

Startup-sequence

Eine AmigaDOS-Skript-Datei, die beim Starten des Amiga automatisch ausgeführt wird und für die Konfiguration der Hardware und der Verzeichnissysteme sorgt.

Steuertastenkombination

Eine Tastenkombination, die eine Sonderfunktion ausführt. Dabei wird die Ctrl-Taste gedrückt gehalten und gleichzeitig eine andere Taste auf der Tastatur gedrückt. Manche Funktionen von Steuertastenkombinationen werden unmittelbar nach dem Drücken der Tastenkombination ausgeführt, z. B. der

Abbruch der Ausführung eines AmigaDOS-Befehls beim Drücken von Ctrl-C. Andere Kombinationen produzieren lediglich ein invers dargestelltes Zeichen und haben keinen sonstigen unmittelbaren Effekt.

Stoppbits
Zusätzliche Bits, die angehängt werden, um das Ende eines Zeichens zu markieren. Sie werden bei der seriellen Kommunikation verwendet.

Streamer (auch Tape-Streamer, Bandlaufwerk)
Ein Massenspeichergerät hoher Kapazität, das magnetische Bandkassetten verwendet. Die Normalanwendung sind Sicherungskopien großer Festplatten.

String
Siehe Zeichenfolge.

Suchpfad (engl. search path)
Die Liste der Verzeichnisse, die AmigaDOS bei der Suche nach einem Befehl durchgeht. Verzeichnisse können über den Befehl PATH aus der Liste gelöscht oder in sie aufgenommen werden.

Symbol (engl. gadget)
Eine programmierte Grafik, die in einem Fenster, einem Dialogfenster oder einem Bildschirm erscheint und über die mit der Maus eine bestimmte Funktion ausgelöst werden kann. Jedes Symbol gehört zu einem individuellen Typ und hat eine bestimmte Funktion. Bei der dreidimensionalen Darstellung am Bildschirm scheinen die meisten Symbole etwas aus der Anzeige herauszuragen und beim Auswählen wie ein Druckknopf im Bildschirm zu "versinken".

SYS:
Der Name, der dem Datenträger zugeordnet ist, auf dem der Amiga seine Systemdateien und -verzeichnisse sucht. Normalerweise auch der Datenträger, von dem aus das System gestartet wird.

Tastaturbelegung (engl. keymap)
Eine Datei, die die Anordnung von Zeichen auf der Tastatur und die Bedeutung jeder einzelnen Taste definiert. Jede Sprache besitzt ihre eigene Tastaturbelegung.

Tastaturkurzbefehl
Eine Methode, eine Mausaktion über die Tastatur auszuführen (durch Drücken einer Taste oder Tastenkombination).

Tastenbefehl (engl. hot key)
Eine Taste oder Tastenkombination, mit der in Commodity-Exchange-Programmen ein verdecktes Fenster geöffnet werden kann.

Texteingabefeld (engl. text gadget)
Ein rechteckiges Kästchen, in das Sie Textinformationen eingeben können, z. B. einen Dateinamen oder einen Befehl. Texteingabefelder werden von den Befehlen "Rename" und "Execute" sowie von vielen Programmen verwendet.

Titelleiste
Der obere Rand eines Bildschirms oder Fensters, der normalerweise den Namen des Bildschirms oder Fensters anzeigt.

Tool
Siehe Dienstprogramm.

Tool Types
Siehe Merkmal.

Tracing (dt. Ablaufverfolgung)
Eine bestimmte Betriebsart eines Interpreters wie z. B. ARexx, in der Zwischenergebnisse des aktuellen Programmlaufs einsehbar sind und zu jedem Zeitpunkt in den Programmlauf eingegriffen werden kann. Damit lassen sich Programmfehler exakt einkreisen.

Trashcan
Siehe Papierkorb.

Trennzeichen (engl. delimiter)
Ein Zeichen, das den Anfang und das Ende einer Zeichenfolge markiert.

Übergeordnet (Fenster, engl. parent)
Das Fenster, von dem aus ein anderes Fenster geöffnet wurde. Das Workbench-Fenster ist z. B. das übergeordnete Fenster der Disk-Fenster.

Überschreiben

Das Schreiben von Daten in eine Datei oder auf eine Disk, wobei der bisher dort gespeicherte Inhalt durch die neuen Daten ersetzt wird.

Umleiten (engl. redirect)

Das Umdefinieren der Standardwerte für Quelle oder Ziel der Ein- oder Ausgabe eines Befehls mit Hilfe der Sonderzeichen < und >.

Umschalten (engl. toggle)

Bezieht sich auf eine Option, bei der zwischen zwei Zuständen hin- und hergeschaltet werden kann (z. B. zwischen "Ein" und "Aus").

Umschalter (engl. qualifier)

Eine Taste wie Shift (die eigentlichen Umschalttasten), Ctrl oder Alt, die eine andere Interpretation der gleichzeitig oder danach erfolgenden Tastatur-/Mauseingabe durch den Amiga bewirkt. Wird normalerweise mit Commodity-Exchange-Programmen verwendet.

Unit

Siehe Einheit.

Untermenü

Ein Sekundärmenü, das erscheint, wenn bestimmte Menüpunkte hervorgehoben werden. Wenn ein Menüpunkt sich zu einem Untermenü verzweigt, sehen Sie rechts von diesem Menüpunkt das Zeichen ».

Unterverzeichnis (engl. subdirectory)

Ein Verzeichnis, das innerhalb eines anderen Verzeichnisses steht (entspricht einer Schublade innerhalb einer Schublade).

Utility

Englisch für "Nützlichkeit", meist ein Hilfsprogramm.

Verzeichnis (engl. directory)
Eine Unterteilung innerhalb des Ablagesystems eines Computers zur organisierten Abspeicherung von Dateien und anderen Verzeichnissen (Unterverzeichnissen). Auf der Workbench werden Verzeichnisse als Piktogramme in Form von Schubladen dargestellt.

Volume
Siehe Datenträger.

Vorauseingabe (engl. type ahead)
Eine Einrichtung der Shell, die es ermöglicht, Befehle einzugeben, während noch die Ausgabe eines zuvor eingegebenen Befehls angezeigt wird.

Vorder-/Hintergrundsymbol
Ein Symbol, das in der oberen rechten Ecke eines Fensters oder Bildschirms erscheinen kann. Mit Hilfe dieses Symbols kann ein Fenster oder Bildschirm in den Vordergrund der Anzeige geholt oder in den Hintergrund gestellt werden.

Voreinsteller (engl. Preferences - Prefs)
Eine Workbench-Schublade mit Editoren, die Sie zum Konfigurieren und Anpassen Ihrer Amiga-Umgebung einsetzen können, z. B. Ändern der Bildschirmfarben oder Setzen der Einstellungen für die Kommunikation über die serielle Schnittstelle.

Wartezeiger
Das Bild einer Stoppuhr, das anstelle des normalen Mauszeigers erscheint, wenn die Workbench mit einer Operation beschäftigt ist. Während dieser Zeit kann sie keine weitere Eingabe entgegennehmen.

Wildcard
Siehe Jokerzeichen.

Window
Siehe Fenster.

Workbench
Die auf Piktogrammen basierende, grafische Benutzeroberfläche des Amiga.

Write
Siehe Schreiben.

Zeichendichte
Die Anzahl Zeichen, gemessen in cpi, die innerhalb eines Zolls (horizontal) gedruckt werden.

Zeichenfolge (engl. string)
Ein zusammenhängendes Stück Text, das als Einheit behandelt wird.

Zeichensatz (engl. font)
Auch: Schriftart. Ein bestimmtes Design eines Satzes von Buchstaben, Sonderzeichen und Ziffern, die für die Textanzeige benutzt werden, z. B. Topaz und Helvetica. Zeichensätze oder Schriftarten sind in der Regel in verschiedenen Größen verfügbar, die in Punkten angegeben werden (10-Punkt, 12-Punkt usw.).

Zeigen
Den Mauszeiger so plazieren, daß sein Zielpunkt das Objekt berührt, auf das gezeigt werden soll.

Zeiger (engl. pointer)
Eine kleine Abbildung am Bildschirm (häufig in Form eines Pfeils o. a. Fadenkreuzes), die den Bewegungen der Maus folgt. Mit dem Zeiger können Piktogramme, Symbole und auch Menüpunkte ausgewählt werden.

Zeilensprungverfahren (engl. interlace)
Ein Verfahren, das bei manchen Amiga-Bildschirmmodi die vertikale Bildschirmauflösung verdoppelt und ihn videokompatibel macht.

Zeitmarke (engl. time stamp)
Einer Datei zugeordnetes Datum und Uhrzeit. Normalerweise Datum und Uhrzeit der Erstellung oder der letzten Änderung der Datei (oder des Verzeichnisses).

Zentraleinheit (Central Processing Unit - CPU)
Das "Gehirn" des Computers. Der Mikroprozessor-Chip ist ein IC (integrierter Schaltkreis), der in erster Linie für die Ausführung von Anweisungen in einem Programm verantwortlich ist. Als Zentraleinheit bezeichnet man auch oft den ganzen Rechner mit Gehäuse, im Gegensatz zu seiner Peripherie.

Ziehen (engl. drag)
Verschieben eines Piktogramms, Fensters, Symbols oder Bildschirms über die Anzeige durch Zeigen auf das Objekt, Gedrückthalten der Auswahltaste und Bewegen der Maus.

Ziel (engl. destination)
Das Gerät, das Verzeichnis oder die Datei, das/die Daten empfängt.

Zielpunkt (engl. hot spot)
Der Bildpunkt in einem Zeiger (normalerweise die Spitze bei einem Pfeil oder der Schnittpunkt bei einem Fadenkreuz), der ein Objekt auf dem Bildschirm berühren muß, damit dieses ausgewählt wird.

Zoom-Symbol (engl. zoom gadget)
Ein Symbol, das in der oberen rechten Ecke eines Fensters erscheinen kann. Über dieses Symbol kann zwischen zwei Fenstergrößen gewechselt werden.

Zuweisen
Mit dem Befehl ASSIGN eine Verbindung zwischen einem Verzeichnisnamen und einem logischen Gerätenamen herstellen, damit die Programme, die das Verzeichnis benutzen, nur nach einem Gerätenamen suchen müssen und nicht mehrere Unterverzeichnisebenen nach diesem Verzeichnisnamen durchsuchen müssen. Beispielsweise wird das Verzeichnis RAM:T in der Regel dem Gerätenamen T: zugeordnet.

Zwischenspeicher (engl. clipboard)
Ein Bereich im Speicher, der zum temporären Speichern von Text und Grafiken dient, damit diese zwischen Programmen übertragen werden können.

Zylinder (engl. cylinder)

Eine logische Unterteilung einer Magnetspeicherplatte bzw. -diskette. Amiga-3,5-Zoll-Disketten werden bei der Formatierung in 80 Zylinder unterteilt. Ein Zylinder ist die Zusammenfassung übereinanderliegender Spuren auf mehreren Plattenoberflächen.

Index

B

C

D

E

F

K

L

M

N

O

Ö

P

Q

R

S

T

U

Ü

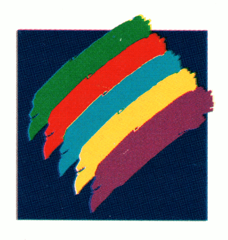
V

W

X

Z

AMIGA



Commodore

368917-01

